הרפתקה לדמויות בדרגות 6-10 X5

מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

הרפתקה למשחק המתקדם

מקדש המוות

מאת דיויד קוק

מודול שני בסדרת נוודי המדבר



עליכם למצוא את דרכיכם למבצרו של השליט, מקדש המוות, בהרפתקה מרגשת הניתנת למשחק בפני עצמה או כהמשך למודול X4, **שליט נוודי המדבר!**

TSR, Inc.

מבוכים ודרקונים מערכת למתקדם

מודול מרחבים X5

מקדש המוות

מאת דייויד קוק

הרפתקה לדרגות 6-10



אתם עומדים בפני המעבר הגדול, שאחריו משתרעת הול ואחריה מבצרו של השליט הידוע כמקדש המוות. האם תוכלו למצוא את ליבו של המבצר ולהפסיק את פשיטותיו האכזריות על הרפובליקה?

כל מוצרי TSR לרבות D&D ו-AD&D, מיובאים לארץ ע"י חברת מיצוב בע"מ, שהיא הנציגה הבלעדית של חברת .TSR Inc

מיצוב בע"מ, רח' לכיש 6 חיפה, טל. 04-342338.

שיווק והפצה: באג מחשבים בע"מ

רח' כנרת 13 בני-ברק טל. 5794711

תרגום: שחר פרי

עורך ראשי: גבע פרי

הפקה: גיא פרי

סדר מחשב: טופ-טייפ

דפוס: טופרינט

הודפס בישראל

1990

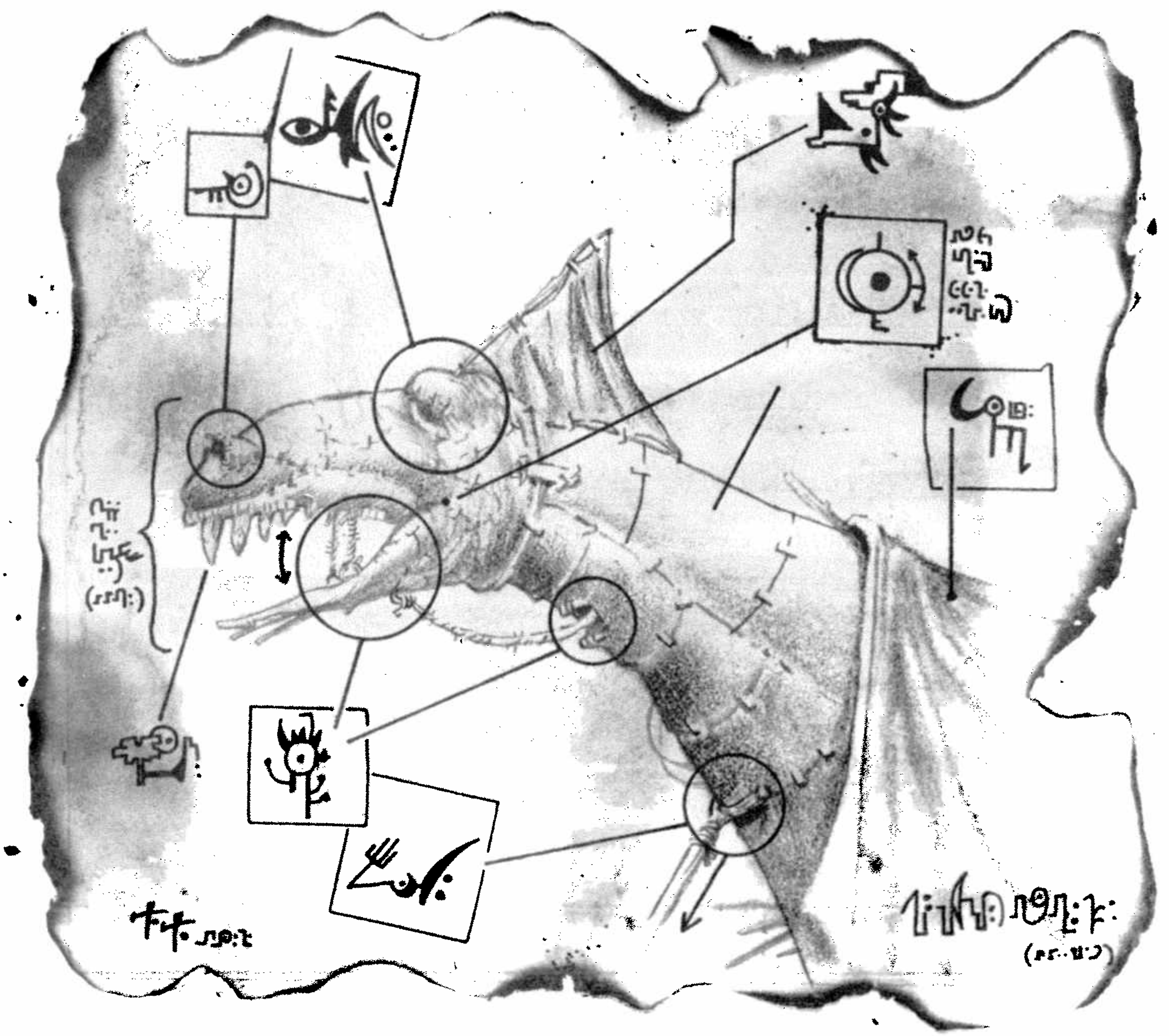
מקדש המוות

חלק 1 הקדמה

הרפתקה זו מהווה חלק מס' 2 בסדרת הרפתקאות, החלק הראשון שליט נוודי המדבר. ניתן להשתמש בהרפתקה זו עם או בלי ההרפתקה הקודמת. אולם, הדמויות ושה"מ ימצאו עניין רב יותר בהרפתקה עם שליט נוודי המדבר קודם לכן.

ההרפתקה מיועדת לדמויות בדרגות 6–10. מספר הדמויות הרצוי הוא 6–8. על כל דמות להיות מצוידת בכ־3–4 חפצי קסם, כולל נשק, שריון ועוד חפצים שונים. מומלץ שיהיה לפחות לוחם וכהן אחד בדרגות 8–10. על הדמויות להצטייד להרפתקה במרחבים, עליהם להצטייד בסוסים, מזון, ספרי קסמים ומים.

אם אתה מתכוון להשתתף בהרפתקה זו עליך **להפסיק את הקריאה עכשיו!!!** שאר החוברת מיועדת אך ורק לשה"מ. שה"מ ישתמש במידע שבחוברת להוביל את הדמויות בהרפתקה. מידע מוקדם על הטמון בהרפתקה יהרוס את ההפתעה וההתרגשות לשחקנים.



ההרפתקה הראשונה

אם השחקנים לא השתתפו בהרפתקה הראשונה "שליט נודי המדבר", הקרא את שתי הפסקאות הבאות כרקע להמשך ההרפתקה. דמויות שהשתתפו בהרפתקה הקודמת יוכלו להשתמש בנסיונן כרקע להרפתקה הבאה.

בעקבות מנהיגם "השליט", שבטי המדבר סיינד הכריזו על מלחמה. על מנת להגן על עצמם המדינה השכנה מכריזה על גיוס לוחמים. קבוצתכם עונה לקריאה וצועדת לגבול. בכפר קטן בקצה המדבר קיבלתם על עצמכם מבצע מסוכן. עליכם לחצות את המדבר העוין ולמצוא את "המעבר הגדול" מעברו נמצא מקדש המוות, מקור התוקפים הרעים. עליכם להגיע למקום ולהחליט באיזה פעולה לנקוט.

עם מעט עזרה מהצבא אתם יוצאים לדרך, תוך כדי התקלויות בסוכנים ומפלצות של הכח המוזר הנקרא "השליט". לאחר מאבקים באויבים, התחמקויות מצבאות ואיסוף מודיעין הגעתם למרגלות ההרים השחורים. בתוך רכס ההרים נמצא השער ל"מעבר הגדול" ומעבר לשער מקדש המוות ו"שליט" הרוע.

הערות לשה"מ

לפני תחילת ההרפתקה עליך לקרוא את החוברת ולהכיר את פרטי המאורעות. אם אינך מכיר מפלצת, לחש, חפצי קסם או חוק המופיע בחוברת מומלץ לעיין בספר הכללים למתחילים או למתקדמים. הכנות לפני תחילת ההרפתקה יהפכו את ההרפתקה למהנה יותר והמשחק יזרום חלק יותר.

החוברת מחולקת לחלק 1 הוא ההקדמה, 2–5 הם ההרפתקה והמאורעות והמפגשים שיתרחשו בזמן המשחק. חלק 6 מתאר מפלצות חדשות שמופיעות בהרפתקה. חלק 7 מכיל דמויות מוכנות שניתן להשתמש בהן עם הרפתקה זו.

חלק מהמפגשים יערכו במקומות מוכנים – למשל בחדרים מוגבלים. מפגשים אלה יערכו כאשר הדמויות יגיעו לאותו חדר ויפעילו אזעקה. התקלויות אחרות מוגבלות אך ורק לשטח שבו הן נערכות. התקלויות אלו יערכו כאשר הדמויות בשטח המתאים ואתה (שה"מ) מחליט על התקלות. התקלויות אלו נערכות לרוב במרחבים.

המידע בחוברת הוא ממוסגר או לא ממוסגר. את המידע הממוסגר יש להקריא לשחקנים בזמן המתאים. המידע שאינו במסגרת הוא לשימושך. בו נמצא מידע על המפלצות וכיצד להסתדר עם התקלויות.

על מנת להשתמש בחוברת בחלקה השני של ההרפתקה עליך להתחיל אותה במקום בו הסתיימה הרפתקת שליט נודי המדבר. השתמש באותן דמויות וחפצים שנשארו. בסוף ההרפתקה הראשונה אם לא תוכננה הפסקת מנוחה, לא ניתנת לדמויות מנוחה או זמן לזכות בנקודות פגיעה או להטיל לחשים. יתכן ויהיה בידן מידע שיוביל אותן ל"מעבר הגדול". אם יש בידן מידע הוא יהיה בצורת סימנים. סימנים אלו (נחש דג או מפלצת – בולעים את השמש) לא נמצאים על המפה. אם הדמויות לא גילו את הסימנים, הנח אותם בצורה כזו שהחבורה תוכל להגיע לכניסה ל"מעבר הגדול".

אם אתה משתמש בחוברת בפני עצמה ולא בחלקה השני של ההרפתקה, על השחקנים להשתמש בדמויות שלהם או בדמויות המוכנות בעמוד 30 של חוברת זו. לדמויות מותר להצטייד בכל פריט המופיע ברשימת הציוד הרגילה (הצטיידות סבירה), או בהתאם לתקציב אשר קבעת. ההרפתקה מתחילה בכניסה ל"מעבר הגדול". לדמויות יש את מלוא נקודות הפגיעה ולחשים, עליך להקריא את פיסקות הרקע בחוברת הראשונה, הספציפיות לאותו עמק.

מפת המרחבים בעמוד 31 מראה את השטח שעל הדמויות לחצות על מנת להגיע למקדש המוות. במפה ישנם גם שטחים שלא מתוארים בחוברת. ניתן להשתמש בשטחים האלו על מנת להוסיף הרפתקאות ודמויות משלך.

הדמויות עומדות להיכנס לאדמת אויב רב–עוצמה, עליך להדגיש את הצורך בחשאיות. אם משימתם תתגלה סיכוייהם להשלים אותה קלושים. ניתן להמליץ לדמויות להמציא "כיסוי" להמצאותם בשטחי אויב.

משימת הדמויות הסבה את תשומת ליבם של דמויות–על. במקומות שונים בחוברת מופיע "רעה אלמוני". איש אינו יודע מי או מה היצור הזה, והדמויות לא מצליחות לצפות בו מקרוב. אין להשתמש ב"רעה האלמוני" על מנת לחלץ את הדמויות מצרות שנגרמו על ידי קלות דעת של השחקנים עצמם.

ניתן לספק לאחת הדמויות מדליון מציאה. חפץ זה דומה למדליונים אחרים. כל דמות אשר תלבש אותו תוכל לראות דרך מדליון מציאה אשר נמצא על דמויות אחרות בהרפתקה. ל"שליט" יש מספר מדליונים כאלה והוא מחזיק אותם בתיק שחור (כדי שאף אחד לא יראה דרכם). הוא משתמש במדליונים אלה כדי לאסוף מידע. אם אחת מהדמויות תמצא ותלבש מדליון מציאה, כל מעשיה יהיו ידועים ל"שליט".

חלק 2 - המעבר הגדול

1.5 ק"מ אחרי הפתח, האויר מעופש, לפידים ומנורות מאירים רק מחצית מטווח רגיל. שמן לא בוער רחוק מהפתחים. לחשי אש גורמים נזק רגיל אבל רק בסיבוב אחרי שהוטלו. כמו כן יש לבצע גלגול 1ק10 נוסף של נזק לכל החיות הנושמות אויר בטווח פי שלוש מטווח הלחש. השימוש בלחש אש חונק כל להבות ותאורה באיזור ההתנגשות. אם **מזומן** יסודון אש, כל היצורים הנושמים במרחק 35 מטר סופגים 1ק10 נק' נזק כל סבב בזמן שהחמצן אוזל.

המנהרות בהרים השחורים מתחברות לשלושה עמקים שונים. עמקים אלו נמצאים מעל לקו העצים אך גדלים בהם פרחי הרים ופטריות למיניהן גדלות באזורי הסלעים. האדמה לחה עקב הפשרת הקרחונים. העמקים מוקפים הרים. מעט חיות מעטות מתגוררות בעמקים, מכרסמים שונים וציפורי טרף, אשר ניזונות מהם. עזי הרים חיות בקצות העמקים, יצורים נוספים נמצאים בהתקלויות.



התקלויות אקראיות במעבר הגדול

כאשר הדמויות נעות דרך המנהרות, הסיכויים להתקלות מיקרית היא אחד לשש. בדיקת התקלות תבוצע כל 3 ק"מ. אם התחרשה התקלות גלגל 2ק10 על מנת לברר את התוצאה בטבלה:

מספר בקוביה	התקלות
1-2	**עטלף רגיל.** מספר תוקפים 1-100 (דרג"ש - 6; קב"פ 1 כל אחד, הת לא סדיר, נזק 0, תנ' (1-40) מ; ניצל אדם רגיל; מר' 6; נט' נטרלי). יש סיכוי של 50% ליצור נוסף (או יצורים) באזור. אם גלגול הקוביה מראה יצור נוסף גלגל שוב לפי הטבלה ונסה בשנית אם קיבלת תוצאה של 1 או 2.
3	**פודינג שחור*.** מספר תוקפים 1 (דרג"ש 6; קב"פ 10; הת 1; נזק 3-24; תנ (7) מ; ניצל לוחם 5; מר 12; נט נטרלי; חסין לכל פרט לאש).
4	**קאסיליה.** מס' תוקפים 1-3 (דרג"ש 6; קב"פ 6; הת 1; נזק 1-8; תנ' (7) מ; ניצל לוחם 3; מר 9; נט נטראלי).
5	**זוחלי אשפה.** מס' תוקפים 1-3 (דרג"ש 7; קב"פ 3+1; הת 8; נזק שיתוק; תנ' (13) מ; ניצל לוחם 2; מר 9; נט נטראלי).
6	**לובש צורה (דופלגאנגר).** מס' תוקפים 1-4 (דרג"ש 5; קב"פ 4; הת 1; נזק 1-12; תנ' (10) מ; ניצל לוחם 10; מר 10; נט רשע). לובש הצורה מעדיף להסתתר מאשר לתקוף, רק לאחר שהחבורה עוברת לובש הצורה עוקב אחריהם בתקווה לתפוס את אחת הדמויות.
7-8	**סיור סלעונים.** מס' תוקפים 2-12 (דרג"ש 2; קב"פ 2; נק"פ 10; הת 1; נזק 1-8; תנ' (7) מ; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע, הפתעה 1-4; ראה סוף החוברת). יצורים אלה הם ממשרתיו של "השליט". הם מסיירים במנהרות המעבר ועוצרים זרים לבדיקת אישורי מעבר. היצורים תוקפים דמויות ללא אישורים או דמויות עוינות.
9	**ענק אבן.** מס' תוקפים 1 (דרג"ש 2; קב"פ 2; נק"פ 10; הת 1; נזק 3-18; תנ' (15) מ; ניצל לוחם 9; מר 9; נט נטראלי). הענק יהיה בדרכו הביתה. קיים 50% סיכוי שיהיו איתו 1-3 דובי מערות (דרג"ש 5; קב"פ 7; הת 3; נזק 1-8/1-8/1-12; תנ' (15) מ; ניצל לוחם 3; מר 9; נט נטראלי). הענק נושא ארנק המכיל בין 1000-8000 פ"ז ב-75% מהמקרים.
10-11	**ריר ירוק.** מספר תוקפים 1 (דרג"ש נפגע תמיד; קב"פ 2; הת 1; נזק מיוחד; תנ' (30) מ; ניצל לוחם 1; מר 12; נט נטראלי).
12	**מינטאור.** מס' תוקפים 1-6 (דרג"ש 6; קב"פ 6; הת 1 או 2; נזק 1-6/1-6 או נשק 2+; תנ' (15) מ; ניצל לוחם 6; מר 12; נט רשע).
13	**ג'לי עכור.** מס' תוקפים 1 (דרג"ש 8; קב"פ 6; הת 1; נזק 2-12; תנ' (3) מ; ניצל לוחם 3; מר 12; נט נטראלי).
14	**תולעת סגולה.** מס' תוקפים 1 (דרג"ש 6; קב"פ 15; הת 2; נזק 2-16/1-8 + רעל; תנ' (7) מ; ניצל לוחם 8; מר 10; נט נטראלי).
15	**צל.** מס' תוקפים 2-12 (דרג"ש 7; קב"פ 2+2; הת 1; נזק 1-4 + מיוחד; תנ' (10) מ; ניצל לוחם 2; מר 12; נט רשע).
16-17	**צרחנים.** מס' תוקפים 2-8 (דרג"ש 7; קב"פ 3; הת מיוחד; נזק 0; תנ' (1) מ; ניצל לוחם 1; מר 12; נט נטראלי).
18	**טרול.** מס' תוקפים 1-8 (דרג"ש 4; קב"פ 6+3; הת 3; נזק 1-6/1-6/1-8; תנ' (15) מ; ניצל לוחם 6; מר 10 או 8; נט רשע).
19-20	**סמור ענק.** מס' תוקפים 1-4 (דרג"ש 7; קב"פ 4+4; הת 1 + מיוחד; נזק 2-8; תנ' (17) מ; ניצל לוחם 3; מר 12; נט נטראלי). הסמורים מורעבים ותוקפים כל יצור ולרוב נלחמים עד המוות.

התקלויות מיוחדות במנהרות

בקטע זה מופיעות שתי התקלויות מפורטות אשר אינן מופיעות במפה, ניתן להוסיף את ההתקלויות האלו במידה ולא מתרחשות התקלויות אקראיות (על מנת להוסיף עניין ומתח למשחק). התקלויות אלו יכולות להתרחש אך ורק במנהרות.

א. ילדי המערות

כאשר הדמויות מתקרבות לעיקול במנהרה הן שומעות רחש. כאשר הן ממשיכות הן שומעות קולות ורעש של מתכת פוגעת באבן. אחרי העיקול מתגלים להם 12 שוכני מערות (דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 5 כל אחד; הת 1; נזק 1–10; תנ' (17)מ; ניצל לוחם 1; מר 7; נט נטראלי), נאבקים במוג'ינה (דרג"ש 4; קב"פ 8; נק"פ 37; הת 2 + מיוחד; נזק 1–6/1–6; תנ' (15) מ; ניצל לוחם 8; מר 9; נט רשע, ראה עמ' 29). המוג'ינה נלחם בעזרת חרב וחרב קצרה. לשוכני המערות יש כלי נשק יוצאי-דופן סכין נהימה וששה צ'קראמים. סכין הנהימה עשוי משרשרת ובקצה מחובר אליה להב. את השרשרת מסובבים מעל הראש ותנועת הלהב יוצרת רעש של נהימה. כל סכין גורם 1–6 נק' נזק ויכול לפגוע ביריב ממרחק 3 מ'. הצ'קראם הוא טבעת מתכת בקוטר של 15 ס"מ ההיקף החיצון שלו חד מאוד. הלחימה עם הצ'קראם נעשית ע"י זריקה. ניתן לפגוע ביריב במרחק של עד 10 מ' ולגרום 1–6 נק' נזק. לכל שוכן מערות יש 6 צ'קראמים על הצוואר.

החלק הבא מתאר את כל ההרפתקאות שיעברו הדמויות במעבר הגדול. כולל תאור כללי של המעבר, טבלת התקלויות אקראיות והתקלויות מתוכננות.

תאור כללי

המעבר הגדול נמצא בין ההרים השחורים, מהרכסים המסוכנים והגבוהים הידועים לאדם. קצות ההרים מכוסים תמיד בשלג, וקרחונים ענקיים ממלאים הרבה מהעמקים. מרחוק הרכס נראה לבן וכחול בהיר, אולם מקרוב הכחול הופך להיות אפור, סלעים קרחים. רוב ההרים נמצאים הרבה מעל לקו העצים.

הכניסה למנהרה הראשונה של המעבר הגדול נמצאת בקצה נקיק באורך חצי קילומטר ורוחב 20 מטר. קירות הנקיק מטפסים לגובה של 100 מטר משני צידיו. הנקיק מתפתל לאורך חצי קילומטר ונגמר באיזור פתוח ברוחב של 1.5 ק"מ. בקצה הרחבה ישנו פתח של מערה, שנמצאת כ-10 מטר מעל האדמה. גבעה קטנה מובילה אל פתח המערה.

את הכניסה לנקיק מכסה **חזיון תעתועים**. אם לדמויות יש הוראות כיצד להגיע לפתח המעבר הגדול הן תגענה לפתח הנקיק בלי בעיות. שביל, שנעשה בו שימוש רב, מוביל לפתח הנקיק ולמראית עין מסתיים בתוך צלע הר. אם השחקנים מחפשים את הפתח ללא מפה בסופו של דבר הם ימצאו את השביל. אם נוגעים בצלע ההר במקום בו נגמר השביל הוא יעלם ויתגלה פתח הנקיק.

המנהרות שבתוך ההרים השחורים אינן מעשה ידי אדם ולכן הדרך אינה חלקה אלא מכוסה באבנים. מים וקרח מצפים את הקירות וישנן שלוליות על הרצפה. רוחב המנהרות הוא בין 20–10 מטר (1ק10+10) ו-11–30 מטר לגובה (1ק20+10). דמויות לא יוכלו לעקוב אחרי מעבר הזמן במנהרות. פטריות מכסות חלקים נרחבים של המנהרה, 70% מהן רעילות. אם דמות אוכלת מהפטריות עליה לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות.

שוכני המערות הם צאצאי בני אדם, שירדו למנהרות לפני מאות שנים. צבע עורם לבן. שוכני המערות עוורים אולם שמיעתם מצויינת. עם שמיעתם המוגברת הם מסוגלים לנוע ולתקוף ללא מגבלות. לא ניתן לגרום להם עיוורון בעזרת לחש **אור** ואין הם מושפעים מכח ההפחדה של המוג'ינה. לחש **שקט בקוטר של 10 מ'** יסתיר את החבורה מהם. הם קוראים אחד לשני על מנת לדעת את מיקומם.

כאשר החבורה עוברת את העיקול, היא תפגוש במוג'ינה. המוג'ינה נראה כבן אדם רגיל. הוא לבוש שריון ונראה כמו לוחם רגיל. כאשר הוא רואה את החבורה הוא מבקש עזרה. שוכני המערות מזהים את החבורה (אלא אם כן החבורה משתמשת בלחש **שקט**). שוכני המערות עדיין לא תוקפים אך ממתינים לראות מה יקרה. אם החבורה תצטרף למוג'ינה ותגבור על שוכני המערות הוא ינסה להצטרף לחבורה. הוא יספר שהוא לוחם שאבד במנהרות לפני מספר חודשים. הוא לא יוכל לסייע בניווט החבורה אבל ישתתף בכל מאבק. אם השחקנים יצטרפו לשוכני המערות ויביסו את המוג'ינה שוכני המערות יודו להם באמצעות קולות ומגע. במידה והדמויות יצליחו להסביר לשוכני המערות את מבוקשם, הם לא יהססו לספק להם מורה דרך עד לעמק הבא. בעזרת מורה הדרך אין לחבורה סיכוי ללכת לאיבוד. בחיפוש על הגוויות הדמויות ימצאו 1000 פ"ז על המוג'ינה, 2–8 אבנים על שוכני המערות. אבנים אלו בעלות ערך אך ורק בקרב שוכני המערות. צורת האבן קובעת את ערכה.

ב. המעבר הזוהר

כאשר הדמויות במרחק 35 מטר מההתקלות הם יבחינו באור קלוש בהמשך המנהרה. צבע האור אינו כאור לפיד או אור יום אלא כחלחל. פרט לשביל קטן, האור מכסה את כל שטח הרצפה, הקירות והתקרה, למרחק של 80 מטר. האור חזק מספיק כדי שהדמויות לא יזדקקו לתאורה נוספת על מנת לראות. נראה שמקור האור הוא מכל החפצים במנהרה, האבנים, הפטריות, הקירות. האור מוסיף אפקט של שקיפות לכל מה שמואר על ידו. כאשר הדמויות מתקדמות לאורך השביל האור חוזר אל השביל, מכסה אותו ומשאיר קטע באורך 17 מטר שעליו עומדות הדמויות. האור מתחיל לכסות את הקטע, שעליו הדמויות, בקצב של 30 ס"מ כל סיבוב. לשחקנים יש 25 סיבובים עד שהאור יכסה את השביל לגמרי.

במקרה והדמויות ישתמשו בלחש (**שאילתא, יצירת קשר עם משור גבוה או משאלה**) כדי ללמוד משהו על התופעה, ענה על שאלותיהן לפי החוקים. האור הוא יצור חדש בעולם ואפילו האלים אינם יודעים עליו הרבה. הציטוט הבא הוא *מיומנו של קווד* והוא התאור היחיד של התופעה.

> "אלדיסוס מפארקוסיה כותב במהלך אחד ממסעותיו: 'תוך כדי צעדה בהרי אנטרופומאגי נתקלתי בשבט שאלוהיו היה אור חי. לפי בקשתי נלקחתי למקדש שם ראיתי באור, אשר דפנותיו צופו בבוהק כחול, שנע וזז בנוכחותי. טרם יכולתי לבצע בדיקה יסודית יותר, דון הסקירוט ואביריו כפו על השבט לאפשר לנו מעבר באדמותיהם. בעקבות הבדיקות שהצלחתי לבצע לפי דעתי האור הוא תוצר של מינרלים ושמנים נדירים במעמקי האדמה. בקשר לתכונות נוספות של האור כגון אינטליגנציה או חיים לא ניתן היה לברר. מאז שובי לא הצלחתי לשחזר את התופעה במעבדתי".

כל חפץ אשר יבוא במגע עם האור, ידבק גם בו האור ויתפשט בו בקצב של 2 ס"מ כל סבוב. בקצב זה יתכסה אדם בתוך אחד. האור אינו גורם נזק לאדם במהלך ההתפשטות. אולם לאחר שהאדם מכוסה כולו באור הוא מאבד נקודת כח וחוכמה כל סיבוב. אין להודיע לדמות מה קורה אבל תן לה אזהרות כגון "אתה מרגיש עייף וחלש" או "אתה לא מבין מה קורה

סביבך. אתה מאבד את הריכוז בקלות והכל מאוד מבלבל". אם נקודות הכח של הדמות מגיעות ל–0 הוא מת, נקודות החכמה ב–0 והדמות נהית צמח. לחש **ריפוי** ישמיד את האור שמכסה כל יצור או חפץ אבל לא ישפיע על האור שמכסה את הרצפה והקירות. לחש **חושך** יעצור את השפעת האור באזור הלחש ולאחר שתעבור השפעת הלחש ישוב האור לכסות את האזור. אור יום, גם כן, משמיד את האור.

התקלויות מתוכננות במעבר הגדול

מספר ההתקלויות המופיע פה זהה למספר המופיע על המפה. כל התקלות מתרחשת כאשר החבורה מגיעה לאזור של המספר על המפה.

1. דרקון היגון

בעוד אתם חוצים את הרחבה בדרככם לפתח המערה אתם מבחינים בענני אדים עולים מהפתח. לבסוף במרחק 10 מטר, אתם שומעים רעם מפתח המערה וענן אדים יוצא מתוכו. לפתע ראשו של דרקון ירוק יוצא מהמערה. הוא אומר "מה זה! עוד יצורים נאלחים השורצים על פני האדמה! הסתלקו ועזבו אותי למנוחה!"

במערה זו ישנם 11 לוחמים (דרג"ש 4; לוחם 2; נק"פ 12 כ"א; הת 1; נזק 1–8; תנ' (13) מ; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע). וקוסם (דרג"ש 9; קוסם 7; נק"פ 20; הת 1; נזק 1–4+1 או לחש; תנ' (13) מ; ניצל קוסם 7; מר 9; נט רשע). נושא **פיגיון 1+** ו**בדיד פחד**, הוא יודע את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה - הקסמת איש, קליע קסם, פיתומות.
דרגה שניה - העלמות מעין, חזיון תעתועים.
דרגה שלישית - כדור אש, הגנה מקליעים רגילים.
דרגה רביעית - קיר אש.

הדרקון עצמו מזוייף, הוא עשוי ממערכת מוטות המכוסה בעור דרקון העור עמיד לאש. בתוך הדרקון נמצאים הלוחמים והקוסם, שהופקדו לשמור על הכניסה ע"י ה"שליט". הלוחמים משתמשים בגלגלות מפרקים ותופים. המערכת מאפשרת לדרקון לנוע קדימה ואחורה ולעשות קולות רעם. בעזרת מגבר קול, אחד הלוחמים מדבר בקול מאיים. הקוסם נמצא בראשו של הדרקון. הוא יכול לראות החוצה דרך הפה של הדרקון ומוכן להטיל לחשים.

במקרה והדמויות ילחמו בדרקון הקוסם ישתמש **בלחש חזיון התעתועים** לגרום לדרקון קטן יותר להוציא את ראשו מהמערה. אם החבורה תשאר הדרקון הקטן יחזור למערה והקוסם ישתמש **במטה הפחד** שלו. במקרה והחבורה תתקוף את הדרקון, הקוסם ישתמש **בקיר האש** על מנת לחסום את הכניסה ו–11 הלוחמים יאבקו באלו שנלכדו בתוך המערה.

תקיפת הדרקון בלחש אינו גורם נזק לאנשים שבתוכו. כל לחש (פרט ללחשי אש) הגורמים ל–20 נקודות נזק או יותר יהרסו את מערכת המוטות ויחשפו את הלוחמים שנמצאים בתוכו. במקרה כזה הלוחמים נסים והקוסם משתמש בלחש היעלמות מעין על מנת לברוח. אם עדיין רודפים אחריו הוא ישתמש במטה הפחד שלו. הקוסם לא חוזר לסייע ללוחמים. לכל לוחם יש 100 פ"ז בארנק. לקוסם פרט לאביזרי הקסם שלו יש 500 פ"ז.

2. עמק הרוק

עמק זה מעונן, קר ולח. המדרונות העליונים של ההר מוסתרים מאחורי עננים עבים. השלג והכפור שעל האדמה כל בוקר נמסים במשך היום. אדמת העמק פגומה באיזורים גדולים של אדמה חרושה. לא נראה שום הגיון או עקיבות בקטעי האדמה החרושה. הנזק הוא בצורת 2–6 תלמים ארוכים ומקבילים. אורך התלמים הוא בערך 17–35 מ' ובסוף התלמים ישנו קטע עם הרבה חורים בקוטר 30 ס"מ ובעומק של מטר. האדמה מסביב לחורים חרושה. חלק מהתלמים נראים שנעשו לפני זמן רב מאוד וחלקם נראים טריים.

באמצע העמק ישנו מחנה קטן. בתוך ארבע משולשונים גרים להם 10 נומים (דרג"ש 5; קב"פ 1; נק"פ 6 כל אחד; הת 1; נזק 1–6; תנ' (20) מ; ניצל גמד 1; מר 5; נט צדק). חמושים בחרבות קצרות בקשתות וחיצים. כמה מאות נומים ברחו מממלכת המוות (הול) לפני שנים רבות. אולם, בעקבות זה נפלו תחת קללתו של ה"שליט" (ראה התקלות המעבר הגדול התקלות 6) ולא הצליחו למצוא את דרכם חזרה החוצה מהמעבר הגדול. בתקופה זו מספרם הלך והצטמצם עד שלבסוף נשארו קומץ נומים.

הנומים זהירים ולא לוקחים סיכונים. אחד מברך את החבורה בעוד השאר מחפים עליו בקשתות דרוכות מהבתים. הנומים אינם מרשים לחבורה ללון באזור הסמוך ואינם מזהירים אותם מפני יצורי הרוח המסתובבים בעמק.

בשעות אחה"צ הדמויות שומעות קריאה חלושה שנראה שמקורה ממרחק רב. הקריאה נשמעת כמו שם (השתמש בשם של אחד הדמויות בחבורה). לאט לאט הקריאות נמוגות. תהליך זה חוזר על עצמו וכל פעם הקריאה מתחזקת. כמו כן הרוח גוברת והאויר מתקרר. לבסוף הקריאה כל כך חזקה שלא ניתן להבין אותה והיא נשמעת כמו זעקה מתמשכת. הרוח התחזקה למימדי סערה ומעיפה זוטונים, אוהלים ומכבה את המדורה. באמצע המהומה יצור ענק נופל מהשמים. יש סיכוי של 1–20 שהייצור יפגע במישהו. אם הייצור פוגע יש לאפשר לדמות לבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון. במקרה והדמות אינה ניצלת היצור פוגע בה וגורם 5–50 נקודות נזק.

בדיקת גופת הייצור תגלה רק שהוא נפל מגובה רב. סיבת המוות או כיצד הגיע לגובה הרב אינה ברורה, אם הדמויות חוקרות את הנומים בקשר ליצור או לסימני החרישה באדמה, הנומים אינם משיבים על השאלות. הם מספרים שלפעמים יש צרחות מחרישות אוזניים בשמים ורוחות עזות ושהם מתחבאים כאשר הדברים האלה קורים.

אם הדמויות עוזבות את גופת הייצור וחוזרות מאוחר יותר הגופה תעלם. לא יהיה שום סימן למה שקרה לגופה וליד הגופה יהיה אזור חדש חרוש דומה לשאר האיזורים בעמק.

סימני החרישה, הרוח, הרעשים והגוויה נגרמו כולם ע"י רוק (דרג"ש 0; קב"פ 36; נק"פ 160; הת 3; נזק 3–18/3–18/8–48; תנ' (160) מ; ניצל לוחם 15; מר 10; נט צדיק). הוא חי מעל העננים המכסים את העמק. כאשר הדמויות יבצעו חיפוש בעמק הם יגלו גל ענק של עצמות באחד מצלעי ההר. אלה הם עצמות ארוחותיו של הרוק וכוללות יצורי ענק, מפלצות ים וחיות גדולות. בלילה שלאחר ההתקלות עם היצור הענק החבורה תותקף. הדמויות שומעות את הצריחה ואת הרוח כמקודם. הפעם עוצמת הרוח כה חזקה עד שהדמויות מתעופפות ברוח כמו עלים. הרוח מחזיקה מעמד כ–5 דקות ובאותו זמן הדמויות התפזרו מהמחנה. כאשר

החבורה מתאחדת שוב אחד מחבריה (בעל הכוח וסיבולת הגבוהים ביותר) נעלם. הרוק לקח אותו לקן שלו. הוא לא יפגע בו אבל ינסה למנוע את בריחתו.

במקרה ושאר הדמויות החליטו להציל את חברם (וגילו היכן הוא נמצא) עליהן לטפס על צוק בגובה 800 מטר. ניתן לטפסו אם לדמויות יש חבלים ומסמרים, ושאר ציוד טיפוס. טיפוס הצוק אורך יומיים ובליל היום הראשון הדמויות יגלו נקיק בו יבלו את אותו הלילה. למחרת כאשר הדמויות עוברות את מעטפת העננים הן מגלות דבר שנראה כמו יער ענק. כאשר הן מתקרבות הן מגלות שזהו קן הרוק העשוי מעצים שלמים.

כשהדמויות מגיעות לקן הן מגלות את חברם החסר. הרוק נשאר איתם אבל אינו פוגע בהם אלא אם הם תוקפים. במקרה והדמויות לא תוקפות את הרוק, דמות מוזהבת מתגלה לידו ואומרת "לכו, זו כל העזרה שאוכל לתת לכם". הרוק מסדר את נוצותיו ומתכונן להמריא. הוא מצפה מהדמויות שיתפסו על גבו. אם הן לא, הוא מסמן להן במקורו לטפס על גבו ואם הדמויות עדיין לא מבינות את הרמז הוא מרים אחת מהן ומניח אותה על גבו. כאשר שאר הדמויות עלו, הרוק ממריא מעל ההרים ומוריד אותן באיזור התקלות מס. 9 (עמ' 9). משך הטיסה מספר שעות והקור עז. אין סיכוי שאחת הדמויות תיפול במהלך הטיסה. במקרה והדמויות החליטו נגד נסיון חילוץ של חברם, הרוק משיב אותו למחרת ללא מאורעות מיוחדים.

במקרה והשחקנים אינם נתקלים ברוק, הנומים ניגשים אליהם ומחליטים שהדרך הטובה ביותר להיפטר מהחבורה היא להראות להם דרך יציאה. הנומים מובילים את החבורה לאחת משלוש המנהרות ומבקשים מהם לעזוב (אף אחת מהמנהרות אינה המנהרה שדרכה החבורה הגיעה). הנומים לא יפגעו בחבורה וגם לא יצטרפו אליהן.

3. אנשי האבנים

כאשר החבורה מגיעה לחלק זה של המנהרה הם שומעים רעשי נקישות מהאבנים, כאשר הם מתקרבים למקור הרעש הוא מפסיק כאשר הם מתרחקים הוא מתחיל שוב. בבדיקת בסביבה לא ימצא שום דבר יוצא דופן.

רעשי הנקישות נעשים ע"י גששים של הסלעונים. הם מעבירים מידע בקשר למספר החברים וכוחה של חברי החבורה לכח המרכזי. במקרה ואחת הדמויות תפגין מכישוריה הגששים יעבירו את המידע הלאה (יסתתר בצללים או יטיל לחש). לאחר שעה החבורה נתקלת ב–16 סלעונים (דרג"ש 2; קב"פ 6; נק"פ 13 כ"א; הת 1; נזק 8–1 או ע"י נזק; תנ' (7) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע). הפתעה ב–4–1. הסלעונים קבלו אזהרה בקשר לחבורה ונמצאים בצורת הסלע שלהם. הם ינסו להפתיע את החבורה, להקיף אותה ולגרום לה להיכנע. במקרה והחבורה לא תיכנע הסלעונים יתקפו.

אם החבורה נלכדת היא תלקח לתא מעצר בקירבת המקום. התא הוא 2 מ"ר וסוגריו עשויים אבן. ישנם שני שומרים מסביב. החבורה תכלא למשך שבוע ולא תקבל אוכל או מים. בסוף השבוע יגיע אדם לבקר את האסירים, שמו פוקט והוא לוחם (דרג"ש 0; לוחם 8; נק"פ 40; הת 1; נזק 2+8–1; תנ' (15) מ'; ניצל לוחם 8; מר 9; נט רשע). הלוחם חמוש בחרב +2, מוגן ע"י שריון לוחות +1. כמו כן הוא לובש טבעת ריפוי מחדש. פוקט הוא סגנו של הענק באיזור 9. הוא נושא אבן יקרה בשווי 2000 פ"ז ותג על שרשרת. התג יאפשר לדמויות לעבור את השומרים, במידה ויציגו אותו. אם הדמויות לא ינסו לברוח, יקחו אותן 20 סלעונים ויוציאו אותן להורג. אם הדמויות ינסו להמלט יהיה עליהן להלחם בידיים חשופות ובעזרת אבנים שיספיקו ללקט.

4. ארמון הפטריות

כאשר הדמויות נמצאות במרחק 1.5 ק"מ מהתקלות זו בצע בחשאי גלגול הצלה נגד רעל לגבי כל דמות, גלגול ההצלה נעשה ב–2–. הדמויות שלא ניצלו יהיו תחת השפעת התופעה שמופיעה בפיסקה הבאה. אלו שניצלו לא מושפעים. בכל מקרה אין לגלות לדמויות מה קרה אלא להקריא להם:

כאשר אתם מתקרבים לעיקול במנהרה אתם רואים לפניכם אור חלש. הוא אינו מזכיר אור לפיד או מנורה. באותו זמן אתם מריחים ריח מוזר באויר, הריח אינו חריף אולם אינו דומה לכל ריח אחר שנתקלתם בו במנהרה.

> כאשר החבורה מתקדמת הריח גובר והאור נעשה חזק יותר. כאשר החבורה עוברת את העיקול הקרא את הפיסקה הראשונה לאלו שהצליחו להינצל והשנייה לאלו שלא ניצלו.

> המשך המנהרה נפתח להיכל ענק. המראה בהיכל מבחיל – פטריות ענק מכוסות עובש ורימה, נחלים שחורים מטונפים מאצות ויצורים קטנים רקובים מתרוצצים על רצפת יער הפטריות המכוסה עובש. עצמות מכוסות רימה ועובש מכסות את רצפת היער ובהמשך עומד מה שנראה כמבנה הרוס מכוסה עובש ופטריות. הוא מתנשא מעל היער כמו טירה.

> כאשר אתם עוברים את העיקול אתם רואים היכל ענק. ההיכל מואר באור נעים הנובע מפטריות זוהרות. נחלים קטנים זורמים מבסיסם של פטריות ענק. חרקים קטנים מסתובבים על רצפת היער. בהמשך נראית טירה שנראית בנויה מעצי פטריות.

המציאות היא המחזה הראשון, היער הרקוב. הדמויות שרואות את המחזה השני הושפעו מהנבגים שיצאו מהפטריות. אין לרמוז לדמויות איזה מחזה הוא הנכון עליהם להחליט בעצמם. לדמויות אין רמזים בקשר למחזה ברגש או התנהגות חריגה, הכל אותו הדבר, פרט לכך שחלק רואים מחזה אחד והאחרים מחזה אחר. לחש נגד רעל מבטל את השפעת הנבגים, דמות שרופאה לא תצטרך להינצל שוב.

תור אחד אחרי שהדמויות נכנסו להיכל הן מותקפות ע"י 20 זומבים (דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 14; הת 1; נזק 8–1; תנ' (15) מ'; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע). הדמויות שהושפעו מהנבגים רואות בהם שוכני מערות לבקנים המתקרבים בזהירות ובצורה לא עויינת. כהנים המושפעים מהנבגים אינם יכולים לגרש את הזומבים. אם הזומבים מותקפים, דמויות תחת השפעה יראו בזאת התקפה בלתי הוגנת נגד יצורים חפים מפשע. אין כל אוצר על גופות הזומבים.

אם החבורה גוברת על הזומבים ומחליטה לחקור את היער, יש לבדוק התקלות נוספת כל תור. הסיכוי להתקלות נוספת היא 2–1 על 1ק6. ההתקלות הראשונה תהיה עם א, השניה עם ב והשלישית עם ג. לא יהיו יותר משלוש התקלויות.

א. שני בסליסקים (דרג"ש 6; קב"פ 6; נק"פ 25, 32; הת 1; נזק 8–1; תנ' (7) מ'; ניצל לוחם 3; מר 9; נט ניטראלי, גלגל הצלה נגד התאבנות אם אחת הדמויות נוגעת או מסתכלת לתוך עיניו של היצור). דמויות תחת השפעת הנבגים רואות ביצורים אלה לטאות קטנות.

ב. האדמה נפערת תחת רגליהן של הדמויות המובילות וכל דמות תבצע גלגול הצלה נגד נשיפת דרקון. אם הדמות ניצלת היא מצליחה להמלט מהתהום ואם הדמות נכשלת היא נופלת 7 מטר לתוך חדר. הנזק שנגרם הוא 1ק6, מכיוון שהנפילה היא על משטח רך של עובש צהוב (דרג"ש נפגע תמיד; קב"פ 2; נק"פ 9; הת מיוחד; נזק 6–1 + נבגים; תנ' 0; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע 50% סיכוי ניצל כנגד מוות מהנבגים) כל הדמויות רואות את העובש כפי שהוא.

ג. 15 זומבים (דרג"ש 8; קב"פ 2; נק"פ 12; הת 1; נזק 8–1; תנ' (15) מ'; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע). דמויות תחת השפעה רואות קבוצת שוכני מערות נושאת מנחות של פטריות. כהנים תחת השפעה לא יוכלו לגרש את הזומבי.

לאחר 10 תורים יגיעו הדמויות לארמון הפטריות. דמות תחת השפעה תראה בניין מוחזק היטב עשוי כולו מפטריות. דמויות שאינן תחת השפעה יראו גל הרוס ונרחב של פטריות ועובש שיכול היה להיות פעם טירה או ארמון. פתח שיכול היה להיות פעם דלת מוביל פנימה. לחלק, הכניסה נראית כהיכל מרוהט היטב עטור תמונות. לאחרים הוא חורבה רקובה מכוסה עובש ורימה. אם הדמויות נכנסות הן יותקפו ע"י דוסאנו (דרג"ש 4; קב"פ 2+9; נק"פ 45; הת 2 + מיוחד; נזק 8–1/8–1 + מיוחד; תנ (15) מ'; ניצל לוחם 9; מר 10; נט רשע; ראה סוף החוברת). דמויות תחת השפעה רואות ביצור כמנהיגם החביב של שוכני המערות. אם הדמויות מצליחות להרוג את היצור הם יגלו 3 כדורי עובש בקן שלו. כדורי העובש דומים לעובש של היצור וכל הנוגע בהם יבצע גלגול הצלה נגד התקפת היצור. דמות שאינה ניצלת תינזק כאילו הותקפה ע"י היצור עצמו. בתוך גושי העובש מוסתרים שרשרת בשווי 3000 פ"ז, 2 שיקויי ריפוי ומדליון תע"ח.

אין יציאות נוספות מההיכל.

5. מישור הסוסים

חלק זה של העמק הוא מישור נקי מאבנים. הדשא נראה גזום ואינו ארוך יותר מ–5 ס"מ. נחלים קטנים עוברים בעמק ואין עצים או בניינים באיזור.

בקצה זה של העמק מתגוררים 30 קנטאורים (דרג"ש 5; קב"פ 4; נק"פ 20 כ"א; הת 3; נזק 6–1 כ"א; תנ (60) מ'; ניצל לוחם 4; מר 8; נט ניטראלי). אלה אויבים אכזריים של הסלעונים המתגוררים במנהרות, אולם אין הם מנתיניו של ה"שליט". בעבר הקנטאורים עבדו בשביל ה"שליט" תמורת תשלום נאה. לכן הם חושדים בכל יצור היוצא מהמנהרות בהיותם מרגלים בשרות הסלעונים, אלא אם כן יש ליצור אישור מעבר מה"שליט". אין להם מקומות מגורים אבל הם מאכסנים אוכל ויין במחסנים תת קרקעיים באיזור.

הדמויות יבחינו בעקבותיהם אולם אין הם שונים מעקבות סוס רגיל. לאחר מכן הן נתקלות בסיור של 6 קנטאורים, אלה מתקרבים עד כ–500 מטר מהחבורה ולאחר מכן דוהרים להזהיר את השאר. תוך חצי שעה מגיעים 15 קנטאורים חמושים בחניתות ומתקרבים בהיסוס אל החבורה. תיכנונם הוא לעשות רושם ידידותי וכך ללכוד אותה. בתקווה להוציא מהמרגלים מידע בקשר לתוכניותיהם של הסלעונים. אם הדמויות יציגו אישור מעבר הקנטאורים ישחררו אותן ויעזבו אותן לנפשן. אם יחקרו את הקנטאורים, הם ידעו לספר שאינם יודעים על תוכניותיו של ה"שליט" או על מקדש המוות. הם יודעים ש"שליט" מושל בארץ רחבה שנמשכת מרכס ההרים ועד הים. אוכלוסיית הארץ "צודקת" מאוד לפי הקנטאור.

לקנטאורים יש אוצר כולל של 600 פ"כ ו–2000 פ"ז, טבעת הליכה על מים, שיקוי מהירות, מגילת הקסמת חיה, ראית לילה ואבן לבשר ודם. האוצר מוסתר בתוך בור, כל הקנטאורים יודעים את מיקומו של האוצר ואם יוכרחו הם יובילו את החבורה אליו. הקנטאורים האחרים ינסו לתקוף את החבורה לפני שיוכלו לעזוב את מישור הסוסים.

6. עמק הציקלופים

אזור זה מהווה חלק מהעמק המרכזי. זהו אזור של מפולות הרים, סלעים ושברי סלעים לאורך האדמה. האדמה סלעית מאוד והצמחיה בה דלילה פרט לגדות הנחל שמטפטף לעמק המרכזי. אין סימני חיים בעמק.

בעמק זה חיים 3 ציקלופים (דרג"ש 5; קב"פ 13; נק"פ 65, 50, 40; הת 1; נזק 30–3; תנ' (30) מ'; ניצל לוחם 13; מר 9; נט רשע). הגדול מבינהם מסוגל להטיל קללה אחת. הקללה משפיעה על אחת הדמויות. אם היא נכשלת בגלגול ההצלה נגד לחשים היא אינה יכולה לעזוב את המעבר הגדול עד אשר יטיל אבן לתוך באר הירח ותביא משם כוס מים אל העמק (ראה התקלות מס' 7).

דמויות המגיעות לאיזור הנ"ל נעשות כבדות תנועה. הן נעות בחצי מקצבן הרגיל. לאחר שעברו 1.5 ק"מ הן נתקלות בציקלופים. הציקלופים זורקים אבנים לעבר החבורה אבל לא פוגעים בה. במקום לפגוע הציקלופים ממתינים שמנהיגם יטיל את הקללה על אחת הדמויות. משום מה הציקלופים משתוקקים שמישהו ישלים את משימת הקללה.

אם הקללה נכשלת או הדמויות תוקפות, הציקלופים ינסו להרוג אותן. אם החבורה פוגעת בציקלופים הם ינוסו, לציקלופים אוצר של: 4 אבני חן בשווי 50 פ"ז, 2 אבני חן בשווי 500 פ"ז, 4 אבני חן בשווי 1000 פ"ז ו–5000 פ"ז במטבעות. האוצר מוסתר במערת הציקלופים, שתתגלה אך ורק אם החבורה תרדוף אחרי הציקלופים או יכריחו את אחד מהם להוביל אותם לשם.

דמות תחת קללה לא תצליח לעזוב את העמק, עד אשר הקללה תוסר. אם שאר החבורה ינסו לשאת אותו החוצה הם יחושו כאבים שיתגברו ככל שהם מתקרבים ליציאה. הדמות שתחת הקללה תמות אם היא תצא מהעמק.

הציקלופים כלואים בעמק ע"י קללה ואינם יכולים לעזוב את העמק עד אשר מים מבאר הירח ישפכו על אדמת העמק.

7. באר הירח

צלעות ההרים בעמק הצר הזה חצובים בדמויות של יצורים מוזרים. גודל הדמויות החצובות כ–35 מטר. הדמויות עתיקות מאד וסבלו מפגעי טבע. עצמות פזורות על רצפת העמק, חלקן עצמות חיות וחלקן עצמות בני אדם וגמדים.

באר הירח נמצאת בתוך מערה בקצה העמק. בסריקת האיזור הדמויות ימצאו את המערה בקלות. בתוך המערה חי דרקון אדום (דרג"ש 1; קב"פ 13; נק"פ 70; הת 3 + נשיפה; נזק ‎-32 1-8/1-8/4; תנ' (30) מ', (80) מ'; ניצל לוחם 13; מר 10; נט רשע), אשר שומר על הבאר. הדרקון דובר ויודע את הלחשים הבאים:

עוצמה ראשונה - הקסמת איש, קליע קסם 2x.
עוצמה שניה - גילוי הנעלם, העלמות מעין, תע"ח.
עוצמה שלישית - ביטול קסם, האצה וברק.

הדרקון שומר על הבאר ויתקוף כל אדם שיתקרב אליה. הבאר היא אוצרו של הדרקון ויש לה תכונות מיוחדות.

1) כל השותה פעם אחת מהבאר נרפא מכל פצעיו וחוליו. כל השותה פעמיים מהבאר מקבל ליקנטרופיה כאילו הוכש ע"י ליקנטרופ.

2) כל אבן-חן שבאה במגע עם מי הבאר תכפיל את ערכה בחצי מהמקרים, ותאבד חצי מערכה בחצי מהמקרים. השפעה זו עובדת רק פעם אחת לכל אבן.

3) הכנסת דמות מתה לתוך הבאר מחייה אותה, ניתן לבצע רק פעם אחת לכל דמות בפעם השניה הגופה נמסה.

4) בלילות ירח מלא יוצא מהבאר סולם מאור ירח ומוביל לממלכת הירח. עליך ליצור את ממלכת הירח. אם אינך רוצה שהדמויות יגיעו לשם ניתן להתעלם מתכונה זו.

5) אם שופכים ממי הבאר על אדמה שממה תתחיל מיד לגדול צמחיה במקום. תוך שבוע הצמחיה תכסה שטח בקוטר של 1.5 ק"מ, לאחר מכן התפשטות הצמחיה תחדל. ההפך יקרה אם ישפכו את המים על אזור צמחיה. פרט לתכונה החמישית, המים הם מי שתיה רגילים ברגע הילקחם מהבאר.

אם נזרקת אבן לבאר, הבאר תהפוך למזרקה למספר שניות ותרטיב את כל הדמויות, פרט לכך אין השפעה אחרת.

8. הברירה

עמק זה הולך ונהיה צר יותר ויותר. באופק נראים חפצים לבנים פזורים בין פרחים צהובים. מרחוק החפצים נראים כאבנים, כשמתקרבים אליהם רואים שהם פסלים של חיות ובני אדם. הפסלים מציאותיים מאוד בחלקם רואים הבעת כאב באחרים עונג בחלק פחד ובאחרים רוגע. מאחורי הפסלים ישנם פתחים לשתי מערות. הראשונה בצורת פה פעור של מפלצת ימית והשני מוקף בפסלי ידיים המסמנות להיכנס. לא בוקעים ריחות או רעשים מאף אחת מהמערות.

המערה שצורתה מפלצת מובילה ליציאה מהמעבר. השניה מובילה לשתי מדוזות (דרג"ש 8; קב"פ 4; נק"פ 23/18; הת 1 + מיוחד; נזק 1-6 + רעל; תנ' (10) מ'; ניצל לוחם 4; מר 8; נט רשע). המדוזות מסתתרות כ-100 מטר בעומק המערה. כאשר הדמויות מתקדמות במערה המדוזה בעלת נקודות פגיעה רבות יותר מסתתרת בתוך כוך מעט לפני המדוזה השניה. הדמויות לא יגלו את הכוך אלא אם יצהירו שהן מחפשות דלתות סתרים. המדוזה ממשיכה להסתתר עד אשר החבורה מגיעה למדוזה השניה. אז, המדוזה הראשונה מזנקת מחוץ לכוך בקול צרחה מצמררת. כל דמות שתפנה למקור הצרחה תפגש במבט המדוזה, אלא אם כן הצהירה מראש על נקיטת אמצעי זהירות (לפני שידעה מה יש במערה). למדוזות יש אוצר בשווי 4000 פ"ז ומטה גילוי מלכודות. האוצר מוסתר בכוך שממנו יצאה המדוזה הראשונה.

9. היציאה הגדולה

המנהרה הופכת למורד מתון, שהופך תלול יותר ויותר. לאחר זמן מה רואים נקודת אור בקצה. מבחינים בשער נעול אשר חוסם את היציאה מהמנהרה. השער נראה יציב מאוד והוא נעול ע"י מוט ברזל כבד. מחוברת למוט שרשרת אשר עוברת דרך חור קטן בתקרה. בצד שמאל של המנהרה ישנו משפך יצוק באבן.

השער לא יפתח אלא אם ירימו את מוט הברזל, דמות שאין לה כח של ענק לא תוכל להזיז את המוט. השרשרת מובילה לבמה על צלע ההר שמעל המנהרה. על במה זו ניצב ענק עננים (דרג"ש 4; קב"פ 12+3; נק"פ 60; הת 1; נזק 6-36; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 12; מר 10; נט ניטראלי). הוא לובש מדליון נגד כדור בדולח ותע"ח. נמצא שם גם פוקט, לוחם (דרג"ש 0; לוחם 8; נק"פ 40; הת 1; נזק 2+8-1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 8; מר 9; נט רשע) חמוש בחרב 2+, לבוש שריון לוחות 1+. כמו כן יש ברשותו טבעת ריפוי מחדש. פוקט הוא סגנו של ענק העננים (במקרה ופוקט נהרג בהיתקלות באיזור 3 הוא לא יופיע בהתקלות זו). בעזרת חוש ריחו החד של הענק הוא חש בנוכחותה של החבורה. לידו מנהרת דיבור שדרכה הוא שואל את הדמויות את הסיסמא ("נצחון לשליט"). אם הדמויות יודעות את הסיסמא או רוצות לנחש ניתן לענות דרך המשפך. אם הסיסמא הושמעה ימשוך הענק בשרשרת ויאפשר לחבורה להמשיך.

אם החבורה לא משמיעה סיסמא או משמיעים סיסמא לא נכונה הענק שולח את פוקט לברר את מטרת החבורה. פוקט מגיע לפתח המנהרה ודורש לדעת את מעשיהם ואת זהותה של החבורה. אם הוא מגלה, הוא חוזר לענק ומתעלם מבקשתם לפתיחת השער. אם הדמויות הורגות את פוקט הענק יעשה עסקה עם החבורה. יתן להם לעבור תמורת סכום כסף (קבע את הסכום לפי כמות הכסף ברשות הדמויות). אם החבורה מסכימה הענק מושך בשרשרת ומרים את המוט. כדי לוודא את קבלת התשלום הוא אוחז בסלע ויזרוק אותו במקרה וינסו להמלט מבלי לשלם (נזק 3-18). אם הדמויות ינסו להמלט או עושות רושם עויין, הענק יזרוק את האבן ויזנק למטה להכות אותן בעזרת האלה שלו.

כל דמות בעלת כח של ענק יכולה להרים את המוט. אם הדמויות לא ישמרו על השרשרת, שתהיה מתוחה, הענק יבין מה הן מבצעות ויירד למטה עם פוקט לתקוף אותן.

מתחת לסלע בעמדת הענק נמצא אוצרו שכולל 2000 פ"ז, שיקוי הקטנה, חרב 1+ ומגילת הגנה מאל-מתים. דרוש תור אחד ונקודות כח כולל של 30 על מנת להזיז את הסלע.

חלק 3 - הול

כאשר החבורה עברה את המעבר הגדול הם מגיעים לארץ הול. הקטע הבא מתאר את הנוף, הממשלה ומנהגי המדינה. בגלל מנהגים ואמונות שונות יש לקרוא קטע זה בעיון רב. יש לאפשר לדמויות ללמוד קצת על הארץ, אפשר להן להיפגש עם עוברי אורח שיספרו להן קצת על מנהגי המקום.

תאור כללי

ארץ הול (הידועה גם כארץ המקודשת) משתרעת על שטח רב הנמצא אחרי ההרים השחורים. הארץ משתרעת מקצה ההרים השחורים ועד למדרון ריסיליבר בדרום וערבת דראויש במערב. רוב המדינה מחולקת לחוות. במרכז הארץ נמצא היער הקדוש ניוהלם. מעבר ליער נמצא אגם טרוס הידוע גם כאגם העומקים. האוכלוסיה מורכבת מתערבות של בני-אדם ושאר יצורים כגון אורקים, נולים, דביבונים, קובולדים ועוגים. קבוצות יצורים אלו נראות כחיות ועובדות ביחד במידה מסויימת אולם לעיתים פורצים סכסוכים ופשיטות אחד על השני. באיזור החוות ישנם גם כפרים ומושבים. ריכוזים אלה פשוטים וחסרי כל עניין לדמויות. כל מידע שניתן ע"י דיירי המקום הוא בגדר שמועה או אמונה טפלה. כפרים אלו לא נמצאים במפה אולם מסומנות על המפה עיירות גדולות יותר. במרכזי סחר אלה ניתן לרכוש ציוד למסע כולל מידע.

חברה – הממשלה בהול מנוהלת ע"י "אנשים קדושים" וכהנים. רק בני-אדם פעילים בממשלה, ויצורים אחרים יכולים לשמש כיועץ לפקידים בכירים. השולטים הם אנשים דתיים הדבקים באמונתם באופן מיוחד מכל עמדות החברה. הם מנהלים חיי דוגמא ודבקות בדת. אדם לא צריך להיות כהן על מנת להחזיק משרה חשובה בממשלה, כל אדם אשר מועדף ע"י האלים יכול לשלוט.

השליטים של הארץ רשעים וסוגדים לאלי רשע. רוב האוכלוסיה בעלת נטית רשע או נטרלית.

תושבי הארץ מתחלקים לסוגים שונים. כל סוג בעל חשיבות גבוהה יותר ותנאים טובים יותר מהסוג האחר. הסוגים (מסודרים מהחשוב ביותר ועד הכי פחות):

אנשי קדושה

אנשי נבואה

מתבודדים

נביאים

כהנים

ופשוטי העם.

אנשי הנבואה מתפקדים כשוטרים. הם משוטטים בארץ ולרוב מחופשים. כאשר הם אינם מחופשים המדים שלהם עשויים מגלימה אדומה, מסכה מעור שחור, אלת ברזל ומדליון בדולח. לאנשי הנבואה שני תפקידים. האחד, לתפוס פושעים. הגדרת הפושעים כוללת לא רק רוצחים וגנבים אלא אנשים בעלי מחשבות אסורות. מחשבות אסורות כוללות ביקורת על דת המדינה ופקפוק בפלאי אנשי הקדושה. כל כהן אשר אינו שייך לדת המדינה נאשם במחשבות אסורות. כל האנשים אשר אינם מאמינים באלים וכל הקוסמים פרט לקוסמים שבשרות המדינה, נאשמים במחשבות אסורות. תפקידם השני, למצוא אנשים אשר מתאימים לשרות המדינה. כאשר הם מגלים אדם, אשר נראה שיש בו מרוח הקודש, הם מביאים אותו בפני מועצה בהול למבחן. מכיוון שאנשי הנבואה מסוכנים אך גם מעניקים זכויות, פשוטי העם פוחדים מהם אך גם מכבדים אותם.

המתבודדים הם אותם אנשים הטוענים כי ראו חזון אלוהי בו נאמר להם ללכת ולחיות בבדידות ביערות. הם חיים בתנאים "לא תנאים" – כגון לישון במיטות קוצים, לחיות עם חיות, לא לאכול בשר ועוד, לרוב הם אינם מסתפרים או מתגלחים. פשוטי העם לעיתים קרובות משתמשים בהם כמורי דרך.

נביאים משוטטים במרחבים. הם אינם שליחי הממשלה אך ידועים כבעלי תבונה רבה. הם משמשים כשופטים בסכסוכים מקומיים. את הנביאים ניתן לעצור או לגמול להם ככל שאר בני העם. נהוג שנביא משוטט עם כלב ונער הנושא מנורה.

כהנים מתחזקים את בתי התפילה המקומיים. מתפקידם לחנך ולהנחות את העם. מטבעם הם מנסים להוציא ולהדגיש את הקדושה שבאנשים על מנת שיבחרו ע"י אנשי הנבואה. לכל הכהנים יש יכולת של כהן רגיל בנושא לחשים ולחימה. גם הכהנים תחת שליטתם של אנשי הנבואה.

רוב פשוטי העם שייכים לדת המדינה. פשוטי העם הם חקלאים, חיילים, סוחרים ובעלי המקצועות. כעיקרון הם חיים בשלווה ורובם מנסים להוציא את הקדושה שבהם. כמעט כולם נוטים לרשע. מעט מאנשי המקום נטרליים או צדיקים. אנשים אלה הם משרתים, פועלים או סוחרים מארצות אחרות. הנטייה היא לזלזל בהם ולראותם כנחותים. קבוצה קטנה של אנשים אשר יותר פעילים מהשאר נחשבים כפושעים או בוגדים. הם כוללים כהנים של דתות אחרות רוב הקוסמים ומעט פושעים.

היצורים שאינם בני אדם אינם נכללים בחלוקה לסוגים. כל שבט רואה את עצמו כקבוצה עצמאית אשר אינה צריכה לדאוג לאחרים. אך מכיוון שמספר בני האדם כה רב, רוב השבטים כרתו ברית עם ממשלת בני האדם.

מנהגים – ברוב הדברים אנשי הול מתנהגים כמו כל שאר האנשים. הם עובדים, אוכלים, ישנים ומבלים כמו כל שאר האנשים. המנהגים הבאים יעזרו לתאר את האנשים.

ישנן תפילות מאורגנות בכל ערב. פשוטי העם לרוב הולכים פעמיים בשבוע.

פעם בשבוע הכהן מוביל צעדה בחיפוש אחרי ניסים. צעדות אלו לרוב נגמרות בחגיגה הכוללת שתיה וריקודים. אם מתגלה נס מביאים שופטים לאימות הנס.

תושבי הארץ מכבדים את כל החיות פרט לחיות מסוכנות וזאת מפני שלעולם אינם בטוחים אם החיה אינה מאנשי הקודש בשינוי צורה.

חושבים אסורים נידונים לחינוך. משמעות החינוך שהעבריין נמסר למישהו שיחנך אותו במחשבה נכונה. החינוך לרוב כולל עבודות פרך. כל אדם אחר, שהואשם בעברות אחרות, ימצא חף מפשע אם יוכל להוכיח כי יד האלוהים היא שגרמה לו לבצע את הפשע.

היחס ליצורים רעים הוא ידידותי וזאת על מנת שלא להתגרות בהם ולגרום להם לבצע פשיטות על הכפרים.

היחס ליצורים שאינם רשעים הוא עוין. יצורים כאלה מאוד נדירים וזוכים להתעניינות רבה.

מקדש המוות – מקדש המוות הוא בירת הול. המקדש מרוחק מהערים והאנשים מבקרים בו לעיתים רחוקות מאוד. משם השליט צופה במתרחש בארצו ובהתקדמות המלחמות שלו. את רצונותיו הוא מעביר לעם בעזרת אנשי הנבואה או שליחים אחרים. אם הדמויות ישאלו את התושבים בקשר למקדש המוות, תושבי המקום לא ידעו לענות להם. התושבים קוראים למקדש "ממלכה אדירה". בפניות להוראות כיצד להגיע לשם, הדמויות יקבלו תשובות מעורפלות שמקומו מערבה מגדות אגם טרוס.

המלחמה – התושבים טוענים כי הם תומכים במלחמה. הצבא הלך להלחם בכופרים ונביאי השקר. לפי דבריהם המלחמה מטיבה איתם. מעט מאוד אנשים יכולים לדבר נגד המלחמה בביטחה.

התקלויות אקראיות בארץ הול

בזמן שהותן של הדמויות בארץ הול השתמש בטבלה הבאה להתקלויות אקראיות. מכיוון שהאזור מיושב, הטבלה לא תהווה מקור המפגשים היחיד של החבורה עם תושבי המקום. ניתן להפגיש את החבורה עם עוברי אורח, חקלאים וסוחרים בעת פעילותם הרגילה.

בצע בדיקת התקלות אקראית פעמיים ביום. הסיכוי להתקלות הוא 1–2 ב–1ק8. אם מתרחשת התקלות בזמן שהדמויות בעיר גלגל 1ק20 ומצא את ההתקלות המתאימה. אם ההתקלות מתרחשת מחוץ לעיר גלגל 1ק10, 1ק6. ה–1ק6 יקבע אם המספר הראשון הוא בתחום העשיריות, העשרים או השלושים (1–2=1–10, 3–4–11–20, 5–6–21–30). את ההתקלות מוצאים בטבלה הבאה.

גלגל	התקלות
1–2	כהנים. מס' מופיעים 1–8 (דרג"ש 4; כהן 2–8; הת 1; נזק 1–6; תנ' (40) מ'; ניצל כהן 2–8; מר 9; נט רשע). אלה הם כהנים מקומיים בעת ביצוע עבודתם. הם אינם נטפלים לחבורה אלא אם כן הדמויות תוקפות, או שהן עושות משהו בניגוד לחוק. הם נלחמים ומשתמשים בלחשים שלהם בתבונה.
3–8	פשוטי העם. מס' מופיעים 2–20 (דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 3; הת 1; נזק 1–2; תנ' (40) מ'; ניצל אר; מר 6; נט רשע או ניטראלי). ניתן להתעלם מהתקלות זו.
9	חזיר שטני*. מס' מופיעים 1–2 (דרג"ש (9) 3; קב"פ 9; נק"פ 43; הת 1; נזק 2–12 או ע"י נשק; תנ' (40 או 60) מ'; ניצל לוחם 9). התוקפים יטענו כי גם הם הולכים בכיוון החבורה וניסו להצטרף אליהם במטרה להקסים אותם מאוחר יותר.
10–11	אנשי נבואה. מס' מופיעים 2–12 (דרג"ש 8; לוחם 4; נק"פ 23; הת 1; נזק 1–6; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נט רשע). אנשים אלה משוטטים בארץ ומחפשים פושעים, אם הם יגלו שבחבורה יש קוסם או כהן הם יעצרו את אותה הדמות.
12	קובולדים. מס' מופיעים 2–8 (דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 2; הת 1; נזק 1–4; תנ' (20) מ'; ניצל אר; מר 5; נט רשע). יצורים אלה משמשים כמשרתים לבני אדם בעיירות.
13	אדם–עכברוש*. מס' מופיעים 1–4 (דרג"ש (9)7; קב"פ 3; נק"פ 18; הת 1; נזק 1–4 או ע"י נשק; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 3; מר 8; נט רשע). אם ההתקלות בעיירה, היצורים בצורת אדם העושים עצמם לפשוטי עם.
14	מוגיינה. מס' מופיעים 1 (דרג"ש 4; קב"פ 6; נק"פ 36; הת 2 + מיוחד; נזק 1–6/1–6 או ע"י נשק; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 8; מר 9; נט רשע, ראה סוף החוברת). היצור ינסה להצטרף לחבורה.
15	נביא. מס' מופיעים 1 (דרג"ש 9; כהן 1; נק"פ 4; הת 1; נזק 1–6; תנ' (40) מ'; ניצל כהן 1; מר 10; נט רשע). הנביא יזהה את מטרת הדמויות ויתן תשובה מעורפלת בקשר להצלחתן או כשלונן. קבע את הנבואה לפי הצלחת הדמויות עד עכשיו והערכת סיכוייהן. הנביא אינו מסגיר אותן לאנשי הנבואה.
16–17	חיילים. מס' מופיעים 3–30 (דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 5; הת 1; נזק 1–8; תנ' (40) מ'; ניצל אר; מר 7; נט רשע או ניטראלי). החיילים ינסו לגייס בכח את החבורה.
18–20	סוחרים. מס' מופיעים 1–4 (דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 2; הת 1; נזק 1–4; תנ' (40) מ'; ניצל אר; מר 5; נט ניטראלי). בעיר הסוחרים יהיו מלווים בעגלות עם סחורה.
21	דובים שחורים. מס' מופיעים 2–20 (דרג"ש 6; קב"פ 4; נק"פ 22; הת 3; נזק 1–3/1–3/1–6; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 2; מר 7; נט ניטראלי).
22	דביבונים. מס' מופיעים 2–20 (דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 15; הת 1; נזק 2–8; תנ' (30) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע).
23	נולים. מס' מופיעים 3–30 (דרג"ש 9; קב"פ 2; נק"פ 10; הת 1; נזק 2–8; תנ' (30) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע).
24	מתבודד. מס' מופיעים 1 (דרג"ש 9; קב"פ 1/2; נק"פ 4; הת 1; נזק 1–4; תנ' (40) מ'; ניצל אר; מר 9; נט רשע). מתבודד יכול לתת תשובות מועילות בקשר לסביבה. הוא אינו רוצה דבר בתמורה.
25	אדם–חזיר*. מס' מופיעים 1–6 (דרג"ש (9)4; קב"פ 4+1; נק"פ 26; הת 1; נזק 2–12; תנ' (50) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נט רשע). אם החבורה נתקלת בהם בצורת איש (לפי החלטתך) הם ינסו להצטרף לחבורה ולהוביל אותם למלכודת, על מנת לעשות זאת ניתן להציב אנשי–חזיר נוספים באיזור.
26	עוגים. מס' מופיעים 2–8 (דרג"ש 5; קב"פ 4+1; נק"פ 25; הת 1; נזק 1–10; תנ' (30) מ'; ניצל לוחם 4; מר 10; נט רשע).
27	אורקים. מס' מופיעים 10–16 (דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 5; הת 1; נזק 1–6; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 1; מר 8; נט רשע). התקלויות אלו הן עם קבוצות של ציידים או שבטים הנודדים לאזור חדש.
28	פושעים. מס' מופיעים 2–20 (דרג"ש 4; לוחם 3; נק"פ 15; הת 1; נזק 1–8; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 3; מר 8; נט צדיק). אם נתקלים ביותר מ–10 פושעים נמצא איתם גם כהן מדרגה חמישית. יתכן והפושעים ימשיכו יום נוסף עם החבורה ואז יעזבו.
29	פיקסים. מס' מופיעים 3–18 (דרג"ש 3; קב"פ 1; נק"פ 4; הת 1; נזק 1–4; תנ' (30/60) מ'; ניצל אלף 1; מר 7; נט ניטראלי; בלתי נראה).
30	טרול. מס' מופיעים 2–8 _דרג"ש 4; הת 3; נזק 1–6/1–6/1–10; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 6; מר (8)10; נט רשע).

התקלויות במאגדן

העיירה הראשונה שאליה יגיעו הדמויות היא מאגדן (ללא כל קשר למיקום העיר שאליה הגיעו). ברגע שהחבורה תגיע לעיירה מומלץ לרשום את השם מאגדן על המפה. בסוף החוברת ישנה מפה של העיר אשר עליה מסומנים הרחובות, הסמטאות והבניינים החשובים של העיירה.

אוכלוסיית מאגדן מונה כ–4000 איש. היא נמצאת לגדותיו של נהר. את העיירה מקיפה חומה בגובה של כ–7 מטר. בנקודות מסויימות לאורך החומה ישנם מגדלי שמירה המתנשאים לגובה 10 מטר. בכל מגדל ישנם בין 2–4 שומרים (דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 4; הת 1; נזק 1–8; תנ' (40) מ'; ניצל אר; מר 7; נט רשע או נטראלי).

העיירה בנויה ממבנים צפופים ורחובות צרים. רוב הבניינים בני שתי קומות עשויים עץ וגגות קש. הבתים המפוארים יותר בעלי גגות רעפים. מספר צריפים עשויים מבוץ וקש פזורים בקצות העיר. מפוזרות בעיר חצרות המוקפות בחומה בגובה 2 מטר. בחצרות גנים, תרנגולות, חזירים ולעיתים אף פרה. הפסולת מושלכת ברחובות או לנהר.

מאגדן היא עיר סוחרים. הכפרים והחוות הסמוכים מביאים את סחורתם למאגדן, על מנת לשלוח את הסחורה במורד הנהר. הסוחרים במאגדן מוכרים לתושבי הכפרים סחורה שאינה ניתנת לקניה בכפרים כגון ביגוד, אביזרי מתכת, זכוכית, אביזרי קרמיקה, תבלינים, מלח ועוד סחורות נדירות. אנשים רבים מתקבצים בעיירה על מנת להנות מהבידור כגון תיאטרון בובות, מחזות, אקרובטים, להטוטנים ומוסיקאים. פעם בשבוע הסוחרים ותושבי הכפרים מתכנסים בשוק על מנת למכור סחורה. כאשר החבורה תגיע יהיה זה יום השוק.

המקומות שמופיעה בהם האות "S" על המפה מסמנים את המצאותו של נפח אשר יהיה מסוגל לשפץ את ציודה של החבורה ולספק לה נשק ושריון. תקופת השיפוץ תארך בין 1–8 ימים, על מנת לשפץ כל חפץ. כלומר, אם הדמויות ירצו לשפץ שלושה חפצים הזמן יקח בין 3–24 יום, ניתן לקצר את זמן השיפוץ במידה ואינך רוצה שהדמויות ישארו בעיירה לזמן ממושך.

האות "T" מסמלת את מיקומה של מסבאה. בכל מסבאה יש חדרים ללינה, אוכל ושתיה. המסבאות הן מקומות שקטים שבהם נמצאים רק בני אדם. ללא קשר למסבאה בה תבחר החבורה, השתמש בהרפתקאות ומפת "לילה בעיר".

1. היכל אנשי הנבואה

הבנין הוא למעשה מבצר קטן. הוא נמצא על גבעה קטנה מעל העיירה. שנים מצדדיו פונים לכוון הנהר וקירות הבנין מגיעים לגובה 14 מטר. ישנם מעט מאוד חלונות בצדדים אלה של הבנין. שאר הצדדים מוגנים ע"י קיר וילון, שמתנשא לגובה 10 מטר. לבנין שער ראשי אחד ודלת קטנה בצד אחד שנפתחים ישירות לנהר. רק אנשי הנבואה, אסיריהם או אנשים אשר באים לבחון את קדושתם מורשים להיכנס. כל הנכנס צריך להיות מלווה ע"י איש נבואה. על מנת לעבור בכל שער צריך סיסמא. אם אומרים סיסמא לא נכונה יצאו 2–12 אנשי נבואה (דרג"ש 4; לוחם 1; הת 1; נזק 1–6; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 1–4; מר 10; נט רשע) ויעצרו את האדם, זאת על מנת למנוע הטרדות.

בתוך הבנין נמצאים המגורים, תאי כליאה, חדרי חקירה, חדרי ועדות, חדרי הוצאה להורג, חדרי אורחים והספרייה של אנשי הנבואה. מנהרות סודיות מחברות בין בנין זה למקדש. רק אנשי הנבואה יודעים על כך. אין מפות של המנהרות או של הבנין מכוון שלא מצפים מהחבורה לשוטט בבנין.

2. המקדש

בנין נמוך זה בעל קומה אחת, מוקף בחלקו ע"י חומה בגובה 3 מטר. השער בחומה מוביל לגינה קטנה ולכניסה למקדש. המקדש בנוי בפשטות אך מחומרים משובחים. המקדש פתוח בכל זמן ו–2–8 כהנים (דרג"ש 9; כהן 1–10; הת 1; נזק 1–6; תנ' (40) מ'; ניצל כהן 1–10; מר 9; נט רשע; 1–6 חפצי קסם ייבחרו בצורה אקראית) נמצאים בו תמיד. הם ידידותיים (אלא אם החבורה מראה סימני עוינות) ועונים על שאלות כמיטב יכולתם. הם יודעים את מיקומו של המקדש הראשי (בסיסו של השליט), אך אם הדמויות ישאלו למיקומו של "מקדש המוות" זה יעורר את חשדם של הכהנים והם ידווחו על כך לאנשי הנבואה. אם החבורה תוקפת את הכהנים, אנשי הנבואה (אשר צופים תמיד במתרחש במקדש) מגיעים לעזרתם. הכהנים אינם מודעים למנהרות.

3. מזבח הוסאדוס

חומה בגובה 5 מטר מקיפה את המבנה. הכניסה היחידה ללא שער, פתוחה תמיד. בפנים, יש גינה קטנה ומקדש. הבניין פתוח משני צידיו, ומכיל מזבח ומספר גלופות מצויירות. קערות של מנחות מקיפות את המזבח.

המקדש הוקם לכבוד האיש הקדוש הוסאדוס. אמנם הדמויות אינן יודעות זאת, אך הוסאדוס הוא למעשה השליט. אם הדמויות יתבוננו במזבח הן ילמדו ממנו מספר דברים. הפסל שעל המזבח, הוא בדמות נער מצולק מאוד, שמחזיק בידו אלת–ברזל משובצת פיסות מראה (מיצג נשק קסום). בידו השניה הוא אוחז עטלף ברגליו. בבסיס הפסל חרוטים שמו של הוסאדוס ותאריך. התאריך הוא בערך לפני 400 שנה.

הגלופות המצוירות מתארות סצינות מחייו של הוסאדוס. בגלופה הראשונה, הולדתו – בה נראה תינוק מורם מבקע מכוסה עשן ע"י יד לא אנושית, בעוד שני בני אדם מתבוננים. בגלופה השניה – ילד יפה תואר נאבק בדרקון. בשלישית – אותו הנער פצוע ומטופל ע"י יצורים רשעים. יצור אחר אוחז ספר והילד קורא בו. בגלופה הרביעית – הנער, מצולק, משתמש בלחשים על מנת לגבור על קבוצת יצורים. בגלופה החמישית – שלבי בניתו של ארמון ענק. העובדים הם יצורים שטניים אשר נושאים סלעים ענקיים. בגלופה השישית – הארמון בשלמותו. שני פסלים עומדים מצידי הכניסה. אלה הם אותם יצורים שבנו את הארמון בגלופה הקודמת. במגדל מול השער עומד הוסאדוס ולראשו ענן עטלפים. בגלופה השביעית – אותו הנער, מבוגר בהרבה, עומד בחרטומה של ספינה ומלביש רצועה לצוארה של מפלצת ימית ענקית. ברקע ביצה, יער והארמון. בגלופה האחרונה – הוסאדוס זקן ובלה, נשען על מיטה ועומד בפתח מזדרון ערפילי. דמויות וצלליות נראות בתוך הערפל.

אין לתת הסברים בקשר לגלופות אלא לתאר אותם כפי שהן. אם הדמויות ישאלו את אנשי העיר בקשר למקדש, ספר סיפורים סותרים בקשר לחייו של הוסאדוס. אם הדמויות ישאלו את הכהנים, ספר להם שהוסאדוס הוא דוגמאת–על של קדושה וכיצד אנשים צריכים לחיות. גם אנשי הכפר וגם הכהנים אינם יודעים שהוסאדוס הוא השליט (מידע נוסף בקשר לשליט ראה עמ' 25).

4. המחבוא

ממוקם בסמטה קטנה ואפלה נמצא בית קטן ואפל. למרות שהוא ידוע לאנשי הכפר כביתו של קנופא הימאי הוא למעשה בית מיסתור לגנבים. קנופא הוא גנב בדרגה עשירית (דרג"ש 5; גנב 10; נק"פ 28; הת 1; נזק 2+1–8; תנ' (40) מ'; ניצל גנב 10; מר 8; נט רשע, יכולת של גנב רגיל) יש לו חרב 2+, תבונה 8, גילוי תעתועים, גילוי מלכודות, אגו 5; שריון

עור 1+; טבעת הגנה 1+; שיקוי גז רעיל; מגילת תע"ח; ראיית לילה ונשימת מים. נמצאים איתו גם 5 גנבים בדרגה שלישית (דרג"ש 7; גנב 3; נק"פ 5, 7, 8, 9, 10; הת 1; נזק 1–8; תנ' (40) מ'; ניצל גנב 3; מר 7; נט רשע, יכולת של גנב רגיל), שעובדים איתו. לגנב בעל נק"פ הגבוה ביותר יש שיקוי מהירות. הגנבים מעמידים פני מלחים בסירה של קנופא ומסתתרים בביתו.

המחבוא, הוא בית בן שתי קומות. למראית עין הבית נראה כמו מקום מגורים לקנופא, משפחתו ועובדיו. למעשה הקירות מלאים במעברים סודיים המאפשרים בריחה מהירה. ישנו מרתף סודי ומהמרתף מעברים לרחוב ולמספר חצרות.

תושבי העיירה אינם מודעים למחבוא. על מנת להגיע אליו, על הדמויות לעקוב אחרי גנב או להילקח לשם (דבר שאינו סביר). אם הדמויות יצליחו לדבר עם קנופא הוא יתן להן הוראות כיצד להגיע למקדש המוות. הוא גם יודע שהשליט הוא הוסאדוס. הוא ימסור מידע זה רק בתמורה לדבר מה. אם הדמויות נפגשות עם קנופא הוא מתיחס אליהן בזהירות. הוא ינסה לשדוד אותן לפני שהן יצאו את העיר, אלא אם הדמויות נקטו באמצעים נגד גניבה והודיעו על כך לקנופא. כמו כן הוא ימסור להן מידע שעלול להוביל את החבורה למותה וזאת מפני שאינו מרוצה מכך שאנשים נוספים גילו את המחבוא. קנופא ישתמש בכל האמצעים שברשותו על מנת לזכות באמון החבורה. אם הוא יגלה את מטרתה יעמיד פני נטרלי אשר תומך במעשיהם, קנופא הוא אדם מסוכן במיוחד.

5. השוק

השוק נמצא באזור רחב ופתוח. באיזור אין בניינים אבל יש מספר דוכנים ובאסטות וערימות סחורה. בזמן שהותם של הדמויות יש לערוך שוק. עדיף לערוך אותו ביום בואם או למחרת. ביום השוק המקום הומה אדם, מלא בירקות, חיות, סוסים, רוכלים, קבצנים ולהטוטנים, לדמויות לא תהיה כל בעיה לקנות כל מוצר שהוא, פרט לנשק או שריון.

באחת מפינות השוק ישנו תאטרון בובות. מסביב לתאטרון קהל ילדים נשים ואנשים מבוגרים. קולות צחוק מעורבבים בקולות הבובות המספרות את ההצגה. כל דמות שתצפה בתאטרון עלולה לרכוש מידע שימושי. הבובות מציגות מחזה עם מוסר השכל. אחת הבובות נקראת המולך של "ממלכה אדירה". הבובה לבושה במסכה שחורה ובגדיה עשויים מעור שחור. אם הדמויות ראו בעבר את ה"שליט" הן יזהו מיד את הבובה כשליט. הבובה השניה היא אדם ענק מברונזה. המולך על "ממלכה אדירה" אומר "תמורת מעבר בממלכתי עליך לשרת אותי בביתי "ממלכה אדירה".

ענק הברונזה משיב "מה? איש קטן, אני לא אשרת אותך גם עוד מאה שנה וגם לא אתלווה אליך ל'מקדש המוות'".

"אם כך, זה יהיה זמן השרות שלך" שתי הבובות מתקוטטות ולבסוף נשמע קול נוסף ועולה עננת עשן. ענק הברונזה עומד במקומו והבובה השניה אומרת "ועתה לך ל"ממלכה אדירה" מעבר ליער האפל על גדות הנהר טרוס. שם תשרת אותי במשך מאה שנה".

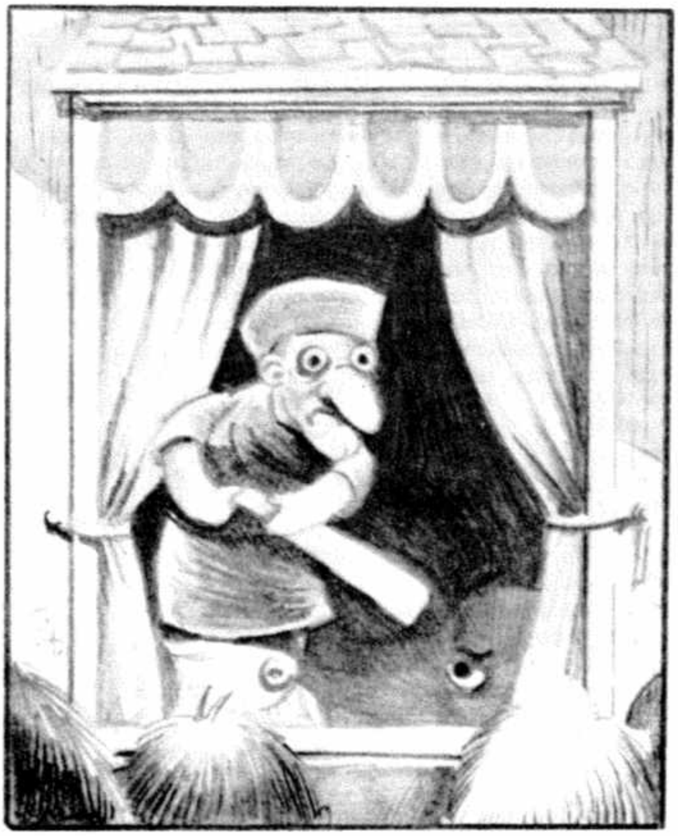
"אני אשמע לקול אדוני" עונה הענק ונעלם מהבמה. הענק מייצג את ענק הסערה (התקלות באזור ג3) הנשלט ע"י השליט. סימני הדרך בהצגה נותנים לדמויות האזור הכללי בו נמצא מקדש המוות.

בזמן שבו אחת הדמויות צופה במחזה, מאטרה – גנבת בדרגה 6 מגיעה (דרג"ש 6; גנב 6; נק"פ 15; הת 1; נזק 1–8; תנ' מ (40); ניצל גנב 6; מר 7; נט רשע, כיוס 45%, יכולת גנב רגיל) ומנסה לגנוב מה שיעלה בידה מהדמות. אם היא תתפס היא תעמיד פני תמימה. אם זה לא יעבוד היא תימלט. אמנם היא אינה מחבורתו של קנופא אך היא תברח למחבוא בתקווה שיסתירו אותם שם. היא נושאת איתה אבן חן בשווי 1000 פ"ז.

אם הדמויות ימשכו יותר מדי תשומת לב למעשיהם בזמן חקירתה של מאטרה (שליפת נשק, צעקות וכו') יופיעו שישה אנשי נבואה (דרג"ש 4; לוחם 4; נק"פ 20 כ"א; הת 1; נזק 1–6; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נט רשע). הם יקחו את כל המעורבים להיכל אנשי הנבואה. שם הם יגלו שלחלק מהחבורה יש מחשבות אסורות. הם יטפלו בהם בהתאם. ניתן להזכיר לדמויות שאין ברצונן למשוך תשומת לב.

התקלויות מיוחדות במאגדן

החלק הבא מתאר שתי התקלויות מיוחדות שיתרחשו בתוך או באיזור המסבאה שאליה יגיעו הדמויות. אין חשיבות לאיזה מסבאה יגיעו הדמויות, המסבאה שבה יבחרו תהיה מקום הארוע. אם לאחר הארוע הראשון החבורה תעבור למסבאה אחרת, ההתקלות השניה תתרחש שם. אם הדמויות יעזבו את מאגדן לפני שהספקת להשתמש בהתקלויות ניתן להשתמש בהם באכסניה או מסבאה שבה יבלו הדמויות לאחר עוזבן את העיר. ניתן להשתמש בהתקלויות הבאות בסדר המועדף עליך.



א. לילה בעיר

כאשר החבורה מגיעה המסבאה מלאה. בכניסה קראוון של סוחרים המאבטחים את הסחורה ואת החיות שלהם ללילה. שני סוחרים מגרזים גלגל של עגלה העומד כמעט בפתח המסבאה. המנהיג מתמקח עם בעל המסבאה על המחירים ומציע להחליף סחורה תמורת מקום לינה. בפנים חלק מהסוחרים כבר יושבים סביב שולחנות. נראה שהם מתארגנים לסעודה גדולה ומלצרים כבר מגישים להם בשרים מעושנים ומרקים. לאחר מספר דקות בעל המקום (דרג"ש 9; קב"פ 1–1; נק"פ 4; הת 1; נזק 1–4; תנ' (40) מ'; ניצל אר; מר 7; נט ניטראלי) מגיע לשרת את החבורה. אם הדמויות ישאלו בקשר לחדר הוא מסביר שיש רק אחד אבל שהוא גדול מספיק כדי להכיל את כולם. הוא מציע לארגן מיטות נוספות ומזרונים. הוא מסביר שלמחרת יהיו יותר חדרים מפני שהסוחרים ימשיכו הלאה. כמו כן הוא מוסיף שהסיכוי שהם ימצאו מקום לינה אחר בעיר, הוא קלוש.

אם הדמויות לא מקבלות את הצעת בעל המסבאה הוא מציע לספק להן יין חינם ויורד מעט במחיר. אם הדמויות עדיין מסרבות הוא עוזב אותן לנפשן. הדמויות שיצאו לחפש במקומות אחרים יגלו שמחירי המסבאות גבוהים יחסית ושהעיר מלאה.

החדר שהדמויות יקבלו עושה רושם סביר. שני חלונותיו נעולים והתריס מוגף. על הדלת מנעול כבד ולא ניתן לפתוח אותו מצידה השני של הדלת. אין דלתות סתרים או דלת רצפה בחדר. אם גנב יבחן את המנעול ויצליח לבצע גילגול פתיחת מנעולים הוא יגלה שתפס סודי מאפשר את פתיחת המנעול מבחוץ.

אם הדמויות יאכלו וישתו שם, בעל המקום יסמם אותם. בצע גילגול הצלה נגד רעל, לגבי כל דמות בנפרד. כל דמות שנכשלה תרגיש עייפות. אם דמות שסוממה תבצע שמירה היא תרדם בזמן השמירה. ב–5:00 בבוקר בעל המקום פותח את הדלת ומכניס 5 נולים (דרג"ש 5; קב"פ 2; נק"פ 12 כ"א; הת 1; נזק 2–8; תנ' (10) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע) לחדר. אם הדמויות ישנות הנולים סותמים את פיותיהם וכובלים אותם אחד אחד. אם חלק מהדמויות ערות הנולים תוקפים בשקט, במידה והדמויות האחרות מתעוררות הם נסים. אם הנולים מצליחים ללכוד את החבורה הם לוקחים אותה מחוץ לעיר, ליער קטן, שם הם מצטרפים לקבוצה של עוד 15 נולים. הנולים מפשיטים את הדמויות מכל ציודן. לאחר מכן הנולים שוגים ומתירים את הקשרים של האסירים על מנת לשמוע את סיבלם. זו ההזדמנות של החבורה לנסות ולהמלט ולשם כך יש לה חצי שעה, אם יכשלו, הנולים יוציאו אותם להורג. אם החבורה תגבר על חמשת הנולים הם ימצאו 50 פ"ז, אם הם יגברו על הקבוצה השלמה הם ימצאו 200 פ"ז.

בעל המסבאה עובד עם הנולים כבר כשנה. משימתו למצוא לנולים קורבנות מתאימים ובתמורה אין הם מטרידים אותו ואת המשתמשים בדרכים הסמוכות למסבאה. במקרה והדמויות לוכדות את בעל המסבאה הוא יודה במעשה ויטען כי השראה אלוהית גרמה לו לבצע זאת. אם הדמויות מוסרות אותו לאנשי הנבואה הם ימצאו אותו חף מפשע אך יאסרו עליו מלהמשיך ולבצע את העבירה. אם החבורה תחליט לחסל אותו תהיה חקירה, לכן עליהם להיות זהירים. במקרה והחבורה תלכד ע"י אנשי הנבואה הטיפול בהם יהיה זהה לזה שיקבלו בשוק אם נתפסו.

ב. אנשי נבואה חשדניים

התקלות זאת צריכה להתרחש בזמן שהחבורה יושבת בחדר הגדול של המסבאה. בעוד הם סועדים את ליבם ניגש אליהם אדם לא מטופח, ככל הנראה, גם כן איש מסעות. הוא נראה כאילו הוא רוצה להחליף חוויות ממסעות ורכילויות. אם החבורה מזמינה אותו להצטרף הוא מספר סיפורי מסעות אשר מיקומן אינו מוגדר ולא קשור לאזור המיידי. באותו זמן, וכדרך אגב, הוא מתחיל לחקור את הדמויות בקשר למסעותיהן, לאן פניהן מועדות, מאיפה באו, ומה מעשיהן באזור. הוא נראה מעונין ביותר במה שהדמויות ראו במסעותיהן. הוא אינו לוחץ כדי לקבל תשובות מהם.

איש זה הוא למעשה מאנשי הנבואה (דרג"ש 7; כהן 7; נק"פ 30; הת 1; נזק 3+6–1; תנ' (13) מ'; ניצל כהן 7; מר 9; נט רשע) מחופש לאיש מסעות. הוא לובש שריון עור תחת בגדיו, יש ברשותו כפפות של כח עוג ומדליון תע"ח רדיוס 10 מטר, כמו כן הוא יודע את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה - גילוי רוע, גילוי קסם.
דרגה שניה - דע נטייה, מציאת מלכודות.
דרגה שלישית - איתור עצם, קללה.
דרגה רביעית - מקלות לנחשים.
דרגה חמישית - ביטול רוע.

אם הדמויות היו עירניות הן ישימו לב שהאדם כבר דיבר עם מספר אנשים במסבאה. כמו כן הן יבחינו שלמרות שהאדם נראה שיכור הוא אינו שותה. השליט פקד על אנשי הנבואה לחפש זרים. אם עקבו אחרי הדמויות בעזרת מדליון המציאה ב–X4 שליט נודי המדבר, יהיה לאנשי הנבואה גם תאור של הדמויות. ע"י הצגת שאלות איש הנבואה מקווה לגלות מחשבות חושפות בעזרת מדליון התע"ח שלו. לאחר הצגת השאלות האיש עוזב את החבורה ויוצא מהמסבאה.

אם איש הנבואה גילה מספיק אודות החבורה הוא חוזר מיד להיכל אנשי הנבואה ולאחר שלושה תורים חוזר עם עוד שמונה אנשי נבואה (דרג"ש 2; לוחם 3; נק"פ 15 כ"א; הת 1; נזק 1–8; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 3; מר 9; נט רשע). לבושים שריון שנכנסים עם חרבות שלופות. הראשון מצביע על החבורה ומיד אנשי הנבואה מתקרבים לעצור אותם. הם לא יכנעו עד אשר יהרגו. אם הדמויות נלכדו הן יוחזקו בתאי המעצר בהיכל אנשי הנבואה. כהנים וקוסמים יכפתו על מנת שלא יוכלו להטיל לחשים. לאחר שבוע הם נשלחים ל"ממלכה אדירה" שם השליט חוקר אותן ומוציאן להורג.

אם הדמויות יעזבו את המקום לפני הגעת אנשי הנבואה ויעזבו את העיירה לא יקרה להן דבר. אם החבורה נלחמת באנשי הנבואה ונמלטת מהמסבאה היא תגלה 10 שומרים (דרג"ש 7; קב"פ 1–1; נק"פ 5 כ"א; הת 1; נזק 1–10; תנ' (40) מ'; ניצל אר; מר 87; נט רשע) חמושים נשק–מוט ניצבים בכל אחד משערי העיר. השומרים ינסו למנוע את בריחתם. אם הם יתחבאו בעיר יש סיכוי של 80% שסיירת אנשי נבואה תגלה אותם (השתמש בנתונים הנ"ל). לאחר יום חיפושים אנשי הנבואה יוותרו אולם אנשי העיר והשומרים עדיין יפקחו עין ויחפשו אותם.

חלק 4 - היער האפל

כאשר החבורה תעזוב את מאגדן יהיה לה כוון כללי של מקדש המות. אם החבורה עדיין לא גילתה את הדרך למקדש המות, אם בגלל טעויות או בגלל חוסר מזל, היא תפגש נביא שידע את מטרת החבורה בלי שיאמרו דבר, הוא יתן לדמויות את הכיוון הכללי למקדש. הוא לא יענה על שאלות ולא ימשיך עם החבורה. ההוראות שלו יכללו הוראה לצעוד דרך היער האפל.

תאור כללי

האנשים המקומיים פוחדים מהיער הזה. בני אדם לא חיים בו. רוב היצורים הרעים מתרחקים ממנו. אם ברצונך ניתן להמציא שמועות מוגזמות בקשר לזוועות היער. דבר אחד ידוע שלשם לוקחים מועמדים לממשלה על מנת לבחון אותם.

העצים הנפוצים ביער הם אלון ואשוח. הצמחיה צפופה מאוד ודוקרנית. הדמויות ינועו במחצית מהספקם הרגיל. חיות היער כוללות דובים, חזירי בר, צבאים, ינשופים, עורבים, צפרדעים ועטלפים. הדמויות חשות כאילו החיות עוקבות אחר מעשיהן.

הנהר הופך להיות קסום ביער. כל פעם שדמות שותה מהנהר עליך לבצע גלגול הצלה נגד לחש. ללא קשר אם הוא ניצל או לא הדמות לא תרגיש כל הבדל. לאחר ארבע פעמים שבו נכשלה הדמות בגלגול הצלה היא הופכת לצבי או חזיר בר. אין לה כל זכרונות מעברה והיא מקבלת את כל התכונות (פרט לנק"פ) של אותה חיה. הדמות ששונתה תבהל מהחבורה ותנסה להמלט ליער. ארבעת הכשלונות בגלגול הצלה לא צריכים להיות ברציפות. אם הדמות שתתה חמש פעמים מהנהר וניצלה בפעם השלישית היא עדיין תהפך לחיה כאשר תכשל בפעם הרביעית. לחש הסרת קללה מחזיר את הדמות למצבה המקורי.

אין התקלויות אקראיות ביער האפל.

התקלויות מיוחדות ביער האפל

ניתן להשתמש בהתקלויות הבאות בזמן שהותן של הדמויות ביער. לאף אחת מההתקלויות אין מיקום מסויים ופרט לראשונה אין סדר מועדף. ניתן להשתמש בכולם או רק בחלק מההתקלויות.

1. המצבה המוזהבת

התקלות זו תתרחש קצת לפני כניסתן של הדמויות ליער. הקרא את הפסקה הבאה כאשר החבורה תראה את היער באופק.

> הסביבה, באזור היער, לא הראתה סימני חיים וכמות חיות הבר התדלדלה. כעת לפניכם שורת עצים כהים נמתחת לקילומטרים בכל כיוון. העצים נראים דכאוניים ומסוכנים. כאשר השמש נעה מעט בשמיים אתם מבחינים בברק זהוב בקצה היער. מבט נוקב יותר מגלה מצבת מחט לפני תחילת היער. נדמה שהעמוד בוהק מזהב.

כאשר החבורה מתקרבת הם מבחינים שהמצבה נמצאת כ-100 מטר מתחילת היער. אין דבר בסביבת המצבה. העמוד נראה כעשוי מאבן. אין כניסות אליו או דלתות סתרים.

החבורה יכולה להתקרב ולבחון אותו מבלי להפגע, ונראה שהיא עשויה משיש רגיל. המצבה מקרינה קסם אך לא רוע. כאשר אחת הדמויות נוגעת בעמוד, קרן אור זהובה מוקרנת מראש העמוד אל השמיים. בשלושת התורים הבאים השמיים מעל המצבה נהיים מעוננים ברדיוס של 1.5 ק"מ. בגמר שלושת התורים נוצר ברק אחד אשר פוגע במצבה וממשיך לחשמל אותה במשך שלושה תורים. כל דמות במרחק עד 2 מטר מהמצבה תספוג 6-36 נק' נזק מהתחשמלות במשך כל תור שבו תשאר במרחק עד 2 מטר, לאחר שלושת התורים הברק נעלם והענן מתפזר. במקום פגיעת הברק מופיע באותיות אדומות וזוהרות מילים כתובות בשפה לא מוכרת.

על גדות הנהר
נמצא בר האון
אשר אנשים ניסו לנפץ
ממבצרו האיתן

בחיפושיהם אחר שליט להר
מצאו הם אחד נוסף
גברו על אחד מהם
ונוצחו בידי השני

כמו אח, אולם לא,
חי אך גם מת
האיש, אחד, כמו השניים
יחד עם דברים איומים

אלו שיכנסו
מעבר ליער זה
אין אמונה חזקה דייה
לנפץ קשר זה.

השיר מתייחס לשליט במבצרו "ממלכה אדירה" (מידע נוסף בעמ' 25).

האותיות נעלמות לאחר 10 דקות והמצבה חלקה שוב. אם הדמויות לא מצליחות לפענח את הכתב הן יכולות להעתיקן (אם אחד מהם חושב על זה). אולם מכיוון שההעתקה מסובכת 1-3 מהשורות יצאו חסרות משמעות (בחר אתה את השורות). השיר יופיע רק פעם אחת ואם הדמויות ינסו לגעת שוב במצבה דבר לא יקרה.

2. המזבח השחור

> שיח קוצני חוסם את הדרך ומותיר שביל גס, שנראה שזה זמן רב לא היה מטייל. לפתע הצמחיה מתדלדלת באופן משמעותי ומתגלה קרחת יער. באמצע הקרחת בערך במרחק 17 מטר נצבת אבן בגובה 2 מטר, הנראית חלקה ומבריקה. היא בוהקת בצבעים שחורים ושמנונים באור היום.



האבן היא מזבח עתיק לאיזה דת שכוחה. הדמויות לא יצליחו לזהות את חומר המזבח. נגיעה בו לא משפיעה באופן מיוחד והמזבח אינו קורן קסם או רוע. על המזבח אין סימנים או חריטות.

המזבח הוא למעשה צנצנת הקסמים של גאלוס הקוסם (קוסם 10; מר 10; נט רשע). אין נתונים נוספים מפני שזה בלתי אפשרי להילחם בגופת הקוסם. הקוסם מכיר את הלחשים הבאים וישתמש בהם אם ישתלט על דמות:

- דרגה ראשונה - הקסמת איש, גלוי קסם X2.
- דרגה שניה - גילוי נעלם, העלמות מעין ובבואת ראי.
- דרגה שלישית - מעוף, האצה וברק.
- דרגה רביעית - בלבול, שינוי עצמי, שינוי המונים.
- דרגה חמישית - זימון יסודון.

ברגע שהחבורה תתקרב למזבח, המוביל יבצע גילגול הצלה נגד לחשים. אם הוא ניצל לא קורה דבר. אם הוא נכשל גאלוס שולט בו. מיד נופלת הדמות ארצה כאחוזת חזיון. לאחר שהדמות מתרוממת, גאלוס מודיע דרך הדמות שהוא ראה חזיון בו מקום זה הוא מקור רוע.

גופתו של גאלוס קבורה מתחת למזבח היא רקובה וחסרת תועלת. אם גאלוס נאלץ לחזור לגופתו הוא ימות. גאלוס זקוק נואשות לגופה חדשה וחזקה ולכן אינו עושה דבר המעורר חשד. הוא מאזין כדי לגלות את זהותה של הדמות ושאר הדמויות, מטרתן וכו'. בשלב מאוחר יותר הוא יעזוב את החבורה ויהרוג כל דמות שתתנגד לו. הסבר את המצב לדמות שעליה השתלט גאלוס ותאפשר לה לשחק את גאלוס. אסור לדמות לרמוז לאחרים על המתרחש. ניתן לערער על החלטות החבורה בטענה שאין זה מה שהוא רוצה לעשות.

גאלוס ימשיך עם החבורה רק משך זמן הכרחי ולאחר מכן יעזוב. אם גאלוס עדיין נמצא בגופת הדמות כאשר הוא עוזב את החבורה יש ליצור לשחקן דמות נוספת מפני שהדמות המקורית אבודה.

3. הכלבים

התקלות זו מתחילה כאשר הדמויות שומעות תרועות צייד רחוקות. לאחר זמן מה נשמעות נביחות חלשות מאחוריהם. הנביחות הולכות ומתחזקות. לאחר 3 שעות הדמויות רואות יצורים רצים בצמחיה לקראתן. החיות נראות כמו כלבי צייד אך הם בהירים יותר ושונים מעט. למעשה אלה הם כלבי רפאים* ויש שישה מהם (דרג"ש 2–; קב"פ 5; נק"פ 30 כ"א; הת 1; נזק 2–12 + מיוחד; תנ' (50) מ'; ניצל; מר 12; נט רשע; ראה בסוף החוברת) אם הדמויות נלחמות הכלבים יתקפו. אם הדמויות ינוסו הן לא יוטרדו למשך זמן מה. מכיוון שהכלבים יכולים לעלות על עקבותיהן, הם מופיעים שוב כל יום לפני רדת החשיכה. התקלות זו תמשך עד אשר כל הכלבים יהרגו או שהחבורה תנוס 5 פעמים.

4. הספינה

> בקטע לא סבוך ביער שומעים לפתע קולות קריסה וחריקה. הרעש מתחזק ולפתע צל ענק עובר מעל החבורה. מעליהם מרחפת ספינה בגובה 17 מטר מהאדמה. סולם חבלים מוטל מצידה של הספינה ונמצא בהישג יד.

הספינה היא ספינה קסומה ובעליה הוא השליט. היא מאויישת ע"י 20 שלדים (דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 4; הת 1; נזק 1–6; תנ (7) מ'; ניצל לוחם 1; מר 12; נט רשע). אם אחת מהדמויות עולה לספינה היא רואה את השלדים עסוקים בקשירת חבלים, העלאת מפרשים ובהיגוי. הם אינם תוקפים וכאשר כל הדמויות יעלו הם מעלים את הסולם וממשיכים להפליג.

אם החבורה תתקוף את הספינה, כאשר הם עדיין ביער, הספינה תפליג ולא תשוב. הספינה מפליגה למקדש המוות ועוגנת באיזור 19. אורך ההפלגה הוא יום אחד. במשך ההפלגה השלדים אינם מבחינים ואינם מתייחסים לדמויות. לא ניתן לשנות אותם והם אינם תוקפים. אם תוקפים אותם הם לא מגינים על עצמם אולם, אם יהרגו יותר מ–10 שלדים הדמויות לא יוכלו לשלוט בספינה והיא תתרסק. כל דמות תספוג 2–20 נק' נזק.

כאשר הספינה עוגנת השליט מחכה להם. הוא גילה את מטרתם ושלח את הספינה לאסוף אותם. הוא ינסה לשכנע את הדמויות להצטרף אליו. אם הוא אינו מצליח הוא ינסה להרוג אותן.

חלק 5 - מקדש המוות

תאור כללי

מקדש המוות (המכונה "ממלכה אדירה" ע"י תושבי הול) נמצא לא רחוק מגדות אגם טרוס. הוא נמצא במדרון של גבעה קטנה. המקדש מורכב ממספר בניינים קטנים בתוך חומה. מסביב למקדש יש אדמות חקלאיות ואנשים לבושים גלימות צהובות ולבנות עובדים את האדמה. אם חברי החבורה יזהרו הם יוכלו לצפות במקדש במשך מספר ימים מבלי להיתפס. יש לעודד צפייה במקדש לפני פעולה כלשהי.

שביל רחב מוביל מהמקדש לגדות האגם שאינו בטווח ראיה מהמקדש. לאורך השביל פזורים פסלים של קדושים ואלים, שלהם סוגדים אנשי הול. ממש לפני הכניסה משני צידי השביל ישנם שישה פסלי סוסים דרקוניים. מולבשים עליהם מושכות וריתמות והם מעוצבים כאילו הם מושכים את המקדש. בנוסף חרוטים בצידי החומה גלגלי ענק ועל חומת השער ישנו פסל של אדם המחזיק שוט בידיו (איזור 3) כל הבניין כולו נותן רושם של כרכרה ענקית.

תעלות רחבות מקיפות את הבניינים שבתוך החומה. בתעלות מים, שמגיעים מ-4 מזרקות בקצה איזור המקדש. המים זורמים לעבר מפל בגובה 7 מטר ונראה שהם יוצאים דרך ניקוז מוסתר בצד השני, אם הדמויות יצפו בפעילות במקדש הן יבחינו באנשים שזורקים דברים לתוך התעלה למשוך את תשומת לבו של מישהו שחי במים.

בניני המקדש עשויים אבן לבנה. כל הבניינים מקושטים בפסלים, חריטות, סמלים, דגלים וציורים. מספר בניינים בני שתי קומות, מהבנין הראשון נישאים ארבעה מגדלים דקים, אחד בכל פינה. בקצה המגדלים יש צריח, והם נראים כמגדלי שמירה. הבנין האחרון בנוי מקבוצת מגדלים בצורת כוורת. המגדל המרכזי בקבוצה נישא מעל פני כל שאר הבניינים בחצר.

אפשר להראות לדמויות את התמונה של המקדש בעמ' 18 על מנת להקל על הבנת המבנה.

אם החבורה תתבונן מספיק זמן, הם יבחינו בפעילויות קבועות במקדש. אנשי המקדש נחלקים לארבע קבוצות וניתן לזהותן לפי צבע הגלימה. המתמחים לובשים לבן, המורים צהוב, אנשי הקדושה סגול ואנשי הנבואה אדום. ע"י התבוננות ניתן ללמוד את הדברים הבאים על כל קבוצה.

המתמחים עובדים בשדות ובחלק הראשון של חצר המקדש (הבניינים המסומנים ב-א' במפה). הם נראים כעובדים ומשרתים בעלי סמכויות נמוכות מאוד. מעט אנשים בעלי גלימות לבנות נכנסים לאיזור השני (הבניינים המסומנים ב-ב' במפה) כאשר הם נכנסים לאיזור השני הם מלווים ע"י מורה או ע"י איש קדושה. הם לנים בלילה בחלק הראשון של המקדש והם הקבוצה בעלת מספר האנשים הגבוה ביותר.

המורים עובדים בתור הממונים על המתמחים גם בשדות וגם במקדש, הם נפוצים יותר בחלק הראשון של המקדש ונעים שם בחופשיות. מעט מהם נכנסים לחלק השני לבד או בלווית איש קדושה. אלו הנכנסים לחלק השני לבד נעצרים תחילה ע"י שומר לפני שהם ממשיכים. הם לנים בחלק הראשון של המקדש.

אנשי הקדושה נעים בחופשיות בחלק הראשון והשני של המקדש. השומרים לא עוצרים אותם בעברם בין החלקים של המקדש והם מקבלים יחס של כבוד משאר אנשי המקדש. לעיתים יתלוו להם מורה אחד או שניים ולעיתים רחוקות קבוצת מתמחים. חלק מהם נכנסים גם לחלק האחרון של המקדש אולם הם נעצרים ע"י שומר לפני שמרשים להם להמשיך לחלק זה. ככל הנראה הם לנים בחלק השני של המקדש.

אנשי הנבואה, בגלימותיהם האדומות, נראים בכל אזורי המקדש. הם משמשים כשומרים ומסיירים באזור המקדש. מורים ומתמחים אינם משוחחים איתם ואנשי קדושה רק לעיתים רחוקות. אולם, בכניסה לאזור האחרון גם הם נעצרים ע"י השומר לפני שמרשים להם להיכנס. אנשי הנבואה פעילים ביום ובלילה ולא ניתן להבחין איפה הם לנים.

מספר רב מאוד של מורים ומתמחים הם אנשים פשוטים למדי, לכן כאשר יש התקלות עם אחד מהם שמופיע ללא נתונים יש להשתמש בנתונים הבאים: דרג"ש 9; קב"פ 1-1; נק"פ 3; הת 1; נזק 1-2 או ע"י נשק; תנ' (13) מ'/ (40) מ'; ניצל אר; מר 6; נט רשע. אנשי הנבואה ואנשי קדושה תמיד מופיעים עם נתונים ותמיד נושאים אלה וקלע באיזור המקדש.

הדמויות יבחינו במספר אירועים בחיי היום יום. יום העבודה מתחיל ב-5:00 בבוקר כאשר המתמחים יוצאים לעבוד בשדות או בחדרי הלמידה. באותו זמן קבוצה בת 20 מתמחים, 4 מורים ושני אנשי קדושה הולכים לרחוץ באגם. במשך הרחצה הם מחוץ לטווח הראיה של אלה במקדש. בצהרים נשמע פעמון וכולם מפסיקים את עבודתם למשך 5 דקות ונראים כמתפללים. בערב הצלצול חוזר על עצמו ולאחר התפילה מוגשת הארוחה העיקרית של היום. רוב האנשים אוכלים בחוץ או במרפסת. לאחר הארוחה כולם (פרט לאנשי הנבואה) הולכים לישון עד הבוקר.

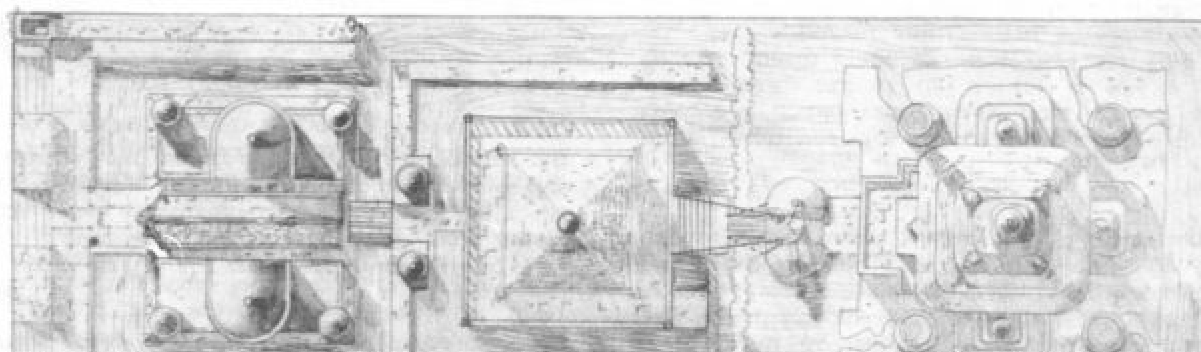
התבוננות מדוקדקת תצביע על המצאות אנשים רבים במקדש. החבורה תבין שנסיון תקיפה הוא כנסיון התאבדות. אם הדמויות לא יבינו זאת עליך לציין זאת בפניהן. לכן, הסיכוי הטוב ביותר להכנס הוא התגנבות פנימה. שימוש בדרכים הבאות ייאפשר כניסה למקדש.

1. אם הדמויות יסרקו את השטחים המרוחקים מהמקדש הן יגלו מנהרות המובילות לתאי המעצר במרתף המגדל המרכזי.

2. אם הדמויות בלתי נראות ניתן יהיה להכנס באופן חופשי לאזור המקדש, אולם ננקטו אמצעי מניעה בנושא זה באזור השליט ולא ניתן להגיע אליו מבלי להתגלות.

3. אם הדמויות יצליחו להשיג גלימות מבלי למשוך תשומת לב הן יכולות להסתובב באזור המקדש. אך בתוך המקדש עליהן להתנהג כראוי ולהסתיר נשק ושריון.

4. אם הדמויות יאפשרו לחלק מהחבורה להלקח בשבי השאר יוכלו להכנס בלתי נראים, אך סיכון גדול כרוך בשיטה זו.



מקדש המוות

מרגע כניסתן של הדמויות למקדש עליהן להיות זהירות ביותר. אם הן ישתתפו במריבה, התקלות או פעילות אשר תחשוף את זהותן דיירי המקדש יגיבו בהתאם. אחד הדברים הראשונים שהמגינים יעשו הוא להשמיע אזעקה. במקומות בהם לא ניתנת תגובה מסוימת להקמת אזעקה, בדוק מי נמצא בחדרים הסמוכים. אלה המסוגלים להלחם מגיעים מיד לאזור על מנת לעזור.

אלה אינן הדרכים היחידות להכנס למקדש. בעלי תושיה ימצאו דרכים נוספות. זכור, על הדמויות להגיע לשליט כך שאין להקשות עליהן עד כדי כך שלא יהיה להן סיכוי.

טבלת התקלויות במקדש המוות

החומה המקיפה את המקדש כולו מתנשאת לגובה של 7 מטר. השומרים לא מסיירים עליה מכיון שהתעלה בצידו השני נחשבת להגנה מספיקה. היקפה החיצוני חרוט בדוגמאות גיאומטריות וגלגלי ענק שמהווים חלק מהכרכרה.

א. החלק הראשון : היכל המתמחים

א1. הכניסה למקדש

המדרגות הבלתי מוגנות מובילות לשביל רחב הממשיך לרוחב המקדש כולו. השביל עשוי מאבנים לבנות ומבריקות. במרכז השביל ניצב גשר המקשר בין הכניסה וקבוצת הבניינים הראשונה. הגשר מוצק ומתחתיו ישנו ניקוז התעלה (ראה א6.) במשך היום 3–18 מתמחים ו–2–8 מורים נמצאים בטווח ראיה.

א2. עמדות שמירה

עמדות אלה מאויישות תמיד על ידי 8 אנשי נבואה (דרג"ש 4; לוחם 4; נק"פ 22 כ"א; הת 1; נזק 1–8; תנ' (40) מ'; ניצל לוחם 4; מר 10; נט רשע). הם שומרים על המקדש ויעצרו כל אדם שאינו שייך (אינו לבוש בגלימות המקובלות). ההוראות שקיבלו הם לעצור כל מי שאינו שייך או לעכב אותו עד אשר תגיע תגבורת. בכל עמדת שמירה יש פעמון אזעקה. אם הוא יושמע יגיעו 12 אנשי נבואה (אותם נתונים כמו לקודמים) תוך תור אחד. ברגע שתגיע התגבורת מרימים את הגשרים. לאנשי הנבואה אין אוצר.

א3. מגורי המורים

לחדרים אלה אין דלתות והכניסות מכוסות בוילונות. בתוך כל חדר יש שתי מיטות קומותיים, שולחן, 4 מזוודות קטנות, כלי בישול וחפצים אישיים חסרי ערך. במשך היום איש אינו נמצא בחדרים האלו. אם הדמויות יערכו חיפוש בחדרים הם עלולים למצוא את הפרטים הבאים: גלימות צהובות, כלי נשק לא קסום (סכין, חרב, אלה או חץ וקשת) 0–5 (1ק6–1) פ"ז ויומן. היומן בצורת מגילה ומתאר את חיי היום יום במקדש, ואת יחסי הגומלין בין הקבוצות השונות. כמו כן היומן מסביר את מטרותיהם של הבנינים השונים ואת חלק מהחדרים החשובים (החלק הראשון מטפל בעבודות הפקידות של הממשלה, החלק השני הוא בתי המשפט, מגורי אנשי הקדושה והיכל הקבורה, החלק האחרון הוא המקדש, חדר המלוכה ומגורי השליט). במשך הלילה 4 מורים ישנים בכל חדר ואם הם יותקפו הם ינסו להימלט ולהשמיע אזעקה.

א4. המטבח הציבורי

חדר זה הוא המטבח המרכזי לחלק זה של המקדש, למרות שלרוב החדרים יש כלי בישול משלהם. בחדר ישנם מספר אחים, שולחן ארוך, כלי בישול ועצים לשריפה. במשך היום 1–3 מתמחים ומורה אחד יהיו שם. במקרה של מאבק הם ישתמשו בסכינים ככלי נשק, בלילה המקום ריק מאנשים, אך תשע סטירג'ים (דרג"ש 7; קב"פ 1; נק"פ 5; הת 1; נזק 1–3 + מיוחד; תנ' (60) מ"/ (10); ניצל לוחם 2; מר 9; נט ניטראלי) מתעופפים באזור התקרה והם יתקפו. אם האדם נס מהחדר הסטירג'ים רודפים אחריו. אין אוצר בחדר זה.

א6. התעלה

דפנות ותחתית התעלה עשויים מאבן חלקה. עומקה 7 מטר בכל נקודה. המים חמימים ונעים באיטיות מהמזרקות לניקוז מתחת הגשר א1, הניקוז הוא בגודל 1.5 מ"ר ועשוי מסורגים בעובי 1.5 ס"מ במרחק של כ–10 ס"מ מכל אחד. מעבר לניקוז נמצאת מנהרה אשר מגיעה לגדות האגם. אורכה של מנהרה זו 1 ק"מ וקוטרה 10 ס"מ.

על מנת למנוע מאנשים שישחו מעבר לתעלה המים מאוכלסים בפיראנות ענקיות (דרג"ש 6; קב"פ 3+3; נק"פ 18 כ"א; הת 1; נזק 1–8; תנ' (17) מ'; ניצל לוחם 2; מר 7; נט ניטראלי). בכל תור הדמות הנמצאת במים תותקף ע"י 1–6 מהיצורים הללו. אולם, לא יותר מ–30 פיראנות יתקפו דמות בבת אחת.

א7. הטיילת המוצלת

חלקו האמצעי של השביל מוצל ע"י גגון משולש העובר לארכו. הגג פתוח בשתי קצותיו ובמקומות מסויימים לאורכו. עמודי התמיכה של הגשר חרוטים בדמויותהם של אנשים קדושים שונים ומאבקיהם. הגג עשוי מרעפים כתומים. בחלקו הקדמי (החלק הפונה לכניסה למקדש) ישנו פרצוף של יצור, ליצור ניבים, שפם ארוך, ארבע עיניים ושיער עבה. הוא ממוקם כך שהוא נותן מבט נוקב בכל אחד שנכנס לטיילת. זהו פרצופו של מיכל הקסם של אלכאטוס. הוא ריק כרגע מפני שאלכאטוס נמצא כרגע בגופה אחרת. קצה הגג עשוי מרעפים בצורת עמוד השדרה של היצור והמרזב בצד השני יוצר את הזנב והרגליים של היצור.

במשך היום מסיירים באזור 2–12 מתמחים ו–1–4 מורים, איש קדושה אחד (דרג"ש 9; קוסם 6; נק"פ 13; הת 1; נזק 1–4+1; תנ' (13) מ'; ניצל 6; מר 7; נט רשע) ושלושה אנשי נבואה (דרג"ש 5; לוחם 3; נק"פ 18; הת 1; נזק 1–8+1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 3; מר 8; נט רשע). גם לאנשי קדושה וגם לאנשי נבואה יש +1 נשק קסום +1. איש הקדושה מכיר את הלחשים הבאים:

עוצמה ראשונה - אור, הרדמה.
עוצמה שניה - גילוי נעלם, ריחוף.
עוצמה שלישית - האצה, הגנה מרוע רדיוס 3 מ'.

במשך הלילה שלושה אנשי קדושה (אותם נתונים כמו לקודמים) נמצאים באזור. הם עוצרים וחוקרים כל אדם אשר נמצא בחוץ כאשר השאר הלכו לישון, פרט לאנשי קדושה ואנשי נבואה.

א8. המחסן

במחסן יש שורות של מדפים. על המדפים נמצאים מיכלי דיו, נוצות כתיבה, מגילות לכתיבה, שעוה, נרות, מנורות וסרטים. במרכז המחסן שלוש תיבות. בתוך התיבות סנדלים וגלימות לבנות וצהובות. כל דמות תוכל למצוא גלימה אשר תתאים לה. אין דברים נוספים בחדר.

א9. ארון מדיטציה

דלתו של חדר זה נעולה מבחוץ. המפתח נמצא אצל הספרן הראשי (א10 היכל הכתבים). רצפת הארון היא בעצם מיטת מסמרים. בחדר הקטן אין חלונות, חם ומחניק בתוכו. בפינת החדר שרוע איראס, מתמחה (דרג"ש 9; גנב 4; נק"פ 12; הת 1; נזק ע"י נשק; תנ' (13) מ'; ניצל גנב 4; מר 6; נט ניטראלי). הוא נשלח לחדר זה על מנת להגות בחטאיו. אם החבורה תשחרר אותו הוא יהיה ספקן בתחילה בחושבו שזהו מבחן נאמנות. אם הדמויות יצליחו לשכנע אותו בדבר זהותן הוא יצטרף בשמחה לחבורה. הוא מכיר את מבנה המקדש ודרך הפעולה של שוכניו. הוא יענה על כל שאלה שתהיה לחבורה בקשר למבנה המקום. הוא יענה על כל השאלות בקשר לחלק הראשון של המקדש. הוא יוכל לתת רק תאור כללי של החלק השני והוא ידע מעט מאוד על החלק האחרון. הוא יודע שהשליט נחשב לגילגולו של הוסאדוס הקדוש. אם יאפשרו לאיראס להצטרף לחבורה הוא יהיה מורה דרך יעיל מאוד. הוא יכול להדריך את הדמויות מה לומר וכיצד להתנהג במקדש. אם הדמויות יסייעו לו לברוח מהמקדש הוא יסייע להן בכל אשר יוכל על מנת להגיע לשליט. הוא שמע שקיים מעבר סודי כלשהו אשר מוביל למקדש. לאחר נתינת סיוע לחבורה הוא ילך לדרכו – הביתה.

א10. היכל הכתבים

היכל זה מסודר כמו אודיטוריום: יש בו חמש שורות של כיסאות אבן ושולחנות. בתחתית נמצא שולחן גדול וכסא. הכסא עמוס במגילות וכלי כתיבה. ישוב ליד השולחן, הספרן הראשי (דרג"ש 8; לוחם 2; נק"פ 10; הת 1; נזק 1–6; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע). יש לו אלה מוסתרת מתחת לשולחן והוא לובש **טבעת הגנה** 1+. הוא מפקח על עבודתם של 35 מתמחים שיושבים ליד השולחנות ומעתיקים כתבי יד ישנים. אם החבורה לבושה כמתמחים הספרן הראשי יוביל אותם לכסאות פנויים ויתן להם כתבי יד ומגילות ריקות ויאמר להם להתחיל לעבוד. אם הדמויות יתמהמהו או יביעו התנגדות הוא יאיים לשלוח אותם לארון המדיטציה. אם יש דמויות הלבושות כמו מורים הספרן יודה להם על שהם הביאו עוד מתמחים ויתעלם מהם. אם הדמות הלבושה כמו מורה תיתן סיבה טובה כגון (המתמחים נזקקים כעת במקום אחר) הוא יאפשר להם לעזוב. אם המתמחים ינסו לעזוב בכח או להתעלם ממנו הוא יזעיק 4 אנשי נבואה (דרג"ש 4; לוחם 4; נק"פ 20; הת 1; נזק 1–6; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נט רשע). לאחד מאנשי הנבואה **טבעת אחסון לחשים** ובה הלחשים הבאים: **מאחז איש, הקסמת איש, תע"ח**. אם הדמויות לא מנסות להימלט הם ישארו בשולחנות ההעתקה עד סוף היום. החומר שהן מעתיקים אינו מגלה להן דבר.

א11, א12.

כל אחד מהמשרדים הקטנים מכיל מתמחה היושב על שרפרף מול שולחן. המשרדים הגדולים יותר מכילים 4 מתמחים באותם תנאים. מתמחים אלה הם פקידים אשר מחברים מערכת חוקים לארץ הול. הם מתעלמים מאנשים העוברים לידם ועונים בפיזור דעת לשאלות שהם ישאלו. יתכן וימסרו מידע חשוב אם השאלות יהיו השאלות הנכונות. פרט לכך אין הם עוזבים את ענינם. החוקים שהם כותבים לא מכילים מידע חשוב על המקדש אך עשויים לסייע לחבורה במסעם דרך הול.

א13. הספריה

חדר זה הוא בלגן אפל וקודר. ערימות של מגילות עתיקות וספרים עבי כרך פזורים לכל עבר. אין אף אחד בחדר זה. אם הדמויות יחטטו קצת בין הספרים הם יגלו מספר כותרות שעלולות לעניין אותן. אולם על מנת לדלות את המידע מהספרים על הדמויות להשאר שם יום שלם. בצע גילגול 1ק6–2 על מנת לברר כמה מידע הם יצליחו לדלות (1–2 הופכים ל–0, 3 ל–1 וכו'). המידע שיתגלה ימסר בסדר בו הוא מופיע (כלומר אם הדמויות יגלו 3 פיסות מידע הקרא את השלוש הראשונות).

1. *בוא השליט* – המגילה מתארת כיצד השליט הגיע ל"ממלכה אדירה" כאדם זקן ומקומט. לאחר שהגיע הוא שלט בכוחות חזקים על מנת לקיים את המבנה השלישי, המגדל. כאשר זה נעשה הוא נעלם והשאיר אחריו הוראות להשמע לקולו של נער אשר יופיע בקרוב וידבר בשמו. נער זה הופיע לאחר מספר חודשים נושא איתו את תיבת הבדולח של הוסאדוס. תיבה זו הונחה בהיכל החוקים לצידם של שאר אנשי הקדושה הגדולים. נער זה כעת השליט.

2. *מעשיו של הוסאדוס* – הענק הגדול בדמות נהג הכרכרה הוא למעשה ענק ששועבד ע"י הוסאדוס. פסלי היצורים השטניים הם למעשה שומרי המקדש.

3. *תוכניות הארכיטקט* – אלה הם למעשה תאור הדלתות הסודיות המובילות למגדלים השונים באזור "ג" וכניסה סודית מחוץ למקדש המובילה לתאי המאסר (אזור ד5).

4. *העיסקה* – מסמך זה מתאר עיסקה שנעשתה בין השליט ליצורים ממימד אחר. בתמורת משרתים שונים השליט ויתר על שנות חייו, ועליו לחיות לעד כמו גוויה.

א14. היכל המזכיר

חדר קטן זה מכיל שולחן וכסא. על השולחן מפוזרים ניירות. החדר מואר ע"י לחש **אור תמידי**. במשך היום מזכיר המתמחים, איש קדושה (דרג"ש 3; כהן 8; נק"פ 32; הת 1; נזק 1–6+2; תנ' (13) מ'; ניצל כהן 8; מר 10; נט רשע) נמצא בחדר. יש לו שריון לוחות, **אלה** 2+, **טבעת הליכה על מים, מדליון מציאה ושרשרת הגנה**. כמו כן הוא מכיר את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה - ריפוי פצעים קלים, חושך, הטלת אימה.
דרגה שניה - דע נטייה, שקט 5 מ' רדיוס.
דרגה שלישית - גרימת מחלה, הכאה.
דרגה רביעית - בריאת מים, ריפוי פצעים קשים.
דרגה חמישית - אצבע המוות (היפוך החייאת מת).

מזכיר המתמחים הוא אדם מאוד לא נעים הליכות. יש לו מזג רע והשקפת חיים מרושעת אם אנשי הנבואה לא מצליחים להתגבר על החבורה במאבק כלשהו הם יזעיקו את המזכיר לטפל בנושא. המזכיר אינו מגלה רחמים אבל מנסה לקחת אסירים על מנת לחקור אותם לאחר מכן. הוא נושא אבן חן בשווי של 2000 פ"ז.

אם הדמויות יעברו על הניירות הן יבחינו כי הם דנים בנושאי יום יום של המתמחים. אולם חלק מהם נראים כמו הודעות מיוחדות למזכיר המתמחים. אם הודעות אלו יקראו, הדמויות יגלו שהוא מונה למפקד הצבא במזרח. הוא אמור ליטול את הפיקוד על צבאו העיקרי של השליט במתקפת מחץ על הרפובליקה. צבא השליט כמעט ומוכן למתקפה ולדמויות לא נשאר זמן רב.

במשך הלילה לא יהיה אף אחד בחדר.

א15. חדר הדרכה

חדר זה הוא כיתה שבה המתמחים לומדים את מקצוע ההוראה. במשך היום מורה ו-18–3 מתמחים נמצאים בחדר. המורה מעביר הרצאה על דרכי מחשבה טהורה. הוא והמתמחים לא יביעו התנגדות אם יאיימו עליהם. במקום זה הם ינסו לעכב את החבורה ע"י מתן תשובות לשאלות חסרות משמעות או המצאת תשובות לשאלות אחרות. אם ינתן הם ינסו להוביל אותם להיכל המבחנים (א16). בלילה חדר ההדרכה ריק.

א16. היכל המבחנים

הדלת לחדר זה תמיד סגורה. זוהי דלת חד-כיוונית וניתן לפתוח אותה אך ורק מבחוץ. רק אם אחת הדמויות תתבונן בחלקה הפנימי של הדלת היא תבחין בכך. ברגע שהחבורה בתוך החדר הדלת נסגרת וננעלת. הדרך היחידה לפתוח את הדלת מבפנים היא להרוס אותה. לדלת יש 100 נק"פ וניתן לגרום לה נזק רק ע"י כלי חד או כבד מאוד.

ההיכל ריק פרט לקערת מים קטנה על הרצפה. הקערה והמים קסומים וכל דמות אשר תתבונן במים עליה לבצע גלגול הצלה נגד לחש. אם הדמות ניצלת לא קורה לה דבר, אלא אם כן היא חושבת על אדם או מקום מסויים המים יהפכו להיות עכורים וערפל יתחיל לעלות מהם. בתוך הערפל כמו בכדור בדולח אותה דמות תראה את האדם או המקום עליו חשבה. ניתן לגלות את מיקומו של השליט בעזרת הקערה. וכיצד הוא נראה. אם הדמות לא תינצל נגד לחש, המים יהפכו עכורים וערפל יעלה מהם. הדמות תמצא את עצמה בנוף מוזר ומעוות. הצבעים סביבה שחורים ואפורים ולקראתה באים ארבעה צללים* (דרג"ש 7; קב"פ 2+2; נק"פ 10; הת 1; נזק 4–1 + מיוחד; תנ' (10) מ'; ניצל לוחם 2; מר 12; נט רשע; הפתעה ב-5–1). הדמויות רואות את הדמות מכוסה בעריפילים אך הם אינם רואים את הצללים. תוך תור אחד הערפל מכסה אותה לגמרי ואז נמוג. כאשר הערפל נעלם הדמות שתהיה בתוכו איננה עוד. הוא לכוד באותו מימד עם הצללים. כל דמות אשר תכנס לערפל תבצע גילגול הצלה נגד לחש. אם הדמות ניצלה היא תוכל להוציא את הדמות השניה מהערפל וע"י כך לבטל את השפעת הלחש. אם הדמות שנכנסה לערפל אינה מצליחה להנצל נגד לחש גם היא תעבור למימד של הצללים. אם הדמות עברה לגמרי למימד השני ניתן להחזיר אותה ע"י הטלת לחש ביטול קסם, או הסרת קללה תוך שלושה תורים. לאחר מכן ניתן יהיה להחזיר את הדמות רק ע"י משאלה. אין אוצר בחדר.

שימושו של חדר זה הוא מבחן סופי ע"י המורים ואנשי הקדושה לכל מתמחה לפני עליתו בדרגה.

א17. מגדלי השמירה

גרם מדרגות לוליניות מטפס בתוך כל אחד מארבעת המגדלים. בחלקו העליון של כל מגדל שמירה, ישנו מוצב שמירה שגובהו 35 מ'. המוצב הינו מרפסת מעוגלת עם גדר בגובה 1.5 מ'. 6 עמודים קטנים תומכים בגג. בכל מוצב יש שני אנשי נבואה (דרג"ש 7; לוחם 2; נק"פ 12; הת 1; נזק 6–1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע) ושני גובלינים (דרג"ש 6; קב"פ 1–1; נק"פ 4; הת 1; נזק 6–1; תנ' (7) מ'; ניצל אדם רגיל; מר 7; נט רשע). בכל מגדל שמירה ישנה אזעקה. שומרים אלה סוקרים את השטחים מסביב למקדש, ומחפשים סימני תוקפים. אם הם ישמעו רעשים מוזרים מהבנינים שמתחתיהם אדם אחד וגובלין אחד יורדים לבדוק. הם לא ינסו להילחם אלא יחזרו למגדל להשמיע את האזעקה. כל שומר מחזיק 4–1 פ"ז.

ב החלק השני : היכל אנשי הקדושה

ב1. שער הכניסה

ניתן להגיע לשער הכניסה רק ע"י חצית התעלה המקיפה את הבניין. הגשר למטה במשך היום, אולם בלילה ובזמן השמעת האזעקה הגשר מורם. במעבר שאחרי הגשר עומד ענק גבהות (דרג"ש 4; קב"פ 8; נק"פ 40; הת 1; נזק 16–2; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 8; מר 8; נט רשע) הענק עטוף בסמרטוטים. גופו ופרצופו מוסתרים וניתן לראות רק את קצות אצבעותיו. כאשר מישהו רוצה להכנס לחלק זה הענק יעצור אותו ישאל "את מי אנו משרתים?" התשובה הנכונה היא "הוסאדוס". אם התשובה הנכונה תינתן הענק יאפשר לדמויות לעבור. אם לא תינתן תשובה נכונה הענק ישלח אותם חזרה. אם הדמויות יתנגדו הענק יתקוף. ואם הוא יצליח להרים דמות באויר הוא ישליך אותה לתוך התעלה.

ב2. חדרי השומרים

חדרים אלה נמצאים משני צידי הכניסה ומאויישים בצורה זהה. בכל חדר יש מיטות קומותיים, שולחן וחפצים נפוצים. בכל חדר נמצאים בכל שעות היום 4 אנשי נבואה (דרג"ש 4; לוחם 4; נק"פ 24; הת 1; נזק 6–1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נט רשע). הם ישתמשו בחפצי הקסם שברשותם אם יתקפו אותם. החפצים הם גרזן 1+, טבעת עמידות באש, מגילת הגנה מקסם ושטיח מעופף, עליך להחליט איזה חפצים יהיו לאיזה מאנשי הנבואה. בכל חדר יש אזעקה. אם היא תופעל אנשי הקדושה ואנשי הנבואה באזור 4 יגיעו לעזור. הם יגיעו תוך 5 סיבובים.

ב3. אולם החוקים

במרכז בנין זה נמצא אולם החוקים. קיברם של אנשי הקדושה הגדולים של העבר. ארונות קבורה שקופים מחוברים לקיר בשני צידי האולם. בתוכם נמצאים גופותיהם של מנהיגי העבר של המדינה. מתחת לכל ארון ישנה כתובת שבה כתוב שמו של האדם ותאריך הולדתו ומותו. במשך היום 6–1 מורים יעברו באולם ושני אנשי נבואה (דרג"ש 1; לוחם 6; נק"פ 38 כ"א; הת 1; נזק 6–1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 6; מר 9; נט רשע) עומדים בפתח. לכל איש נבואה יש מגן 1+. הם יתקפו כל אדם שינסה להכנס לשטח המגדל (שטח ג) או להשמיד את אחד הארונות.

אחד הארונות מסומן בשם "הוסאדוס". בתוכו נמצא גופו של אדם זקן ומצולק. הארון מקרין קסם. הוסאדוס (הגופה שבארון) הוא השליט. אדם אשר נראה במקדש (ראה אזור ג) ושקוראים לו השליט הוא למעשה, גלגול, צורה מוחשית של הוסאדוס, הגופה שבארון. מוחו ורוחו של הוסאדוס פועלים דרך הגופה של הגלגול והוא שולט בהול ומנהל את המלחמה. אולם הנשמה והבינה שוכנים בתוך הגופה אשר נמצאת בתוך הארון. למרות שהוסאדוס נראה מת, מוחו עדיין פועל. כל דמות אשר תשתמש בתע"ח על הגופה תקרא את מחשבותיו של הוסאדוס. אם גופתו של הוסאדוס תושמד הגלגול נעלם מיד והדמויות גברו על השליט.

אם הגלגול יושמד גופתו של הוסאדוס קמה לחיים. אולם גופתו תתחיל להירקב מייד. כאשר הדמויות יתקלו בו יהיו לו את כל הלחשים שנשארו כאשר הגלגול הושמד. נתוניו האחרים יהיו (דרג"ש 5; נק"פ 50; הת 2; נזק 6–1 בעזרת ידיו; תנ' (13) מ'/ (40) מ'; ניצל כהן 14; מר 12; נט רשע). הוא ינסה למצוא ולהרוג את אלה שהרגו את הגלגול.

ב4. בית המשפט העליון

בתוך אולם זה נמצא בית המשפט העליון של הול. לאורך הקיר הנגדי יושבים 4 אנשי קדושה. שניים מהם בני אדם רגילים (דרג"ש 9; קב"פ 1; נק"פ 3 כ"א; הת 1; נזק ע"י נזק; תנ' (13) מ'; ניצל אר; מר 7; נט רשע), אחד כהן (דרג"ש 9; כהן 6; נק"פ 24; הת 1; נזק 1+6–1; תנ' (13) מ'; ניצל כהן 7; מר 8; נט רשע) ואחד קוסם (דרג"ש 8; קוסם 8; נק"פ 22; הת 1; נזק 1+4–1; תנ' (13) מ'; ניצל קוסם 8; מר 7; נט רשע). לכהן יש אלה 1+, טבעת הפיכת קסם וגלימת השתקפות. כמו כן הוא מכיר את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה - גילוי רוע, חושך.
דרגה שניה - דע נטייה, מאחז איש.
דרגה שלישית - ביטול קללה.
דרגה רביעית - ביטול רעל.

לקוסם יש פיגיון +1, טבעת הגנה +1, בדיד אשליות
והוא מכיר את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה - הקסמת איש, קריאת שפות, מגן.
דרגה שניה - תע"ח, איתור עצם, רשת.
דרגה שלישית - כדור אש, האצה.
דרגה רביעית - בלבול, קיר סופת שלג.

ישנם ארבעה אנשי נבואה (דרג"ש 6; לוחם 3; נק"פ 15; הת 1; נזק 1-6; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 3; מר 8; נט רשע). לאחד מהלוחמים שיקוי הקטנה ולאחר שיקוי ריפוי. אנשי הקדושה מתדיינים באותו רגע בחוק אשר אותו מציגים אחד המתמחים ומורה. אם יש הפרעות כלשהן בבנין אנשי הקדושה ואנשי הנבואה הולכים לבדוק.

ב5. לשכת השופט

השימוש בחדר זה נעשה ע"י אנשי הקדושה של בית המשפט העליון על מנת לדון בתיקים המוצגים בפניהם לפני מתן גזר דין. החדר מרוהט היטב עם כסאות נוחים ושולחן גדול. לקיר שליד הדלת, קשור פנתר בשרשרת (דרג"ש 4; קב"פ 4; נק"פ 20; הת 3; נזק 1-4/1-4/1-8; תנ' (23) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט ניטראלי). השרשרת ארוכה מספיק על מנת להגיע לדלת. הפנתר יתקוף כל אדם שאינו לובש גלימה של איש קדושה. על השולחן ערימות ניירת לא חשובה. אחת המשקולות המחזיקה את ערימות הניירת היא מדליון מציאה. משקולת אחרת עשויה מאבן חן בצורת עין ושווה 10,000 פ"ז.

ב6. לשכת עורכי הדין

בכל אחד מחדרים קטנים אלה נמצא מורה אשר עובד מול שולחן קטן יומם ולילה לחש אור תמידי מאיר כל חדר. הניירת בכל חדר קשורה לתיקי משפט ואין בה כל עניין לדמויות. המורים העובדים בחדרים מתעלמים מכל המתרחש סביבם אלא אם עבודתם תופרע או יאיימו על חייהם.

ב7. חדר הספרנים

חדר זה מאוכלס במשך היום ע"י 8 מתמחים וכולם מעתיקים מסמכים משפטיים שזקוקים להם עורכי הדין ואנשי הקדושה. הם ישתמשו בכל הפרעה או רעש כתרוץ לעזוב את עבודתם.

ב8. בתי המשפט המחוזיים

באולמות קטנים נשמעים הדיונים הפחות חשובים. באחד דנים בתביעות אזרחיות קטנות אשר לא נפתרו ע"י הרשויות המקומיות או ע"י הנביאים. אולם אחר דן במקרים של שוכני המקדש והשלישי הוא לתיקים פליליים. במשך היום נמצא איש קדושה אחד (דרג"ש 9; לוחם 7; נק"פ 37; הת 1; נזק 1-8; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 7; מר 8; נט רשע) הנושא חרב ושיקוי פגיעות או גלימת אלפים ומגפי אלפים. כמו כן נמצאים שני מורים ומתמחה אחד. בשעות הלילה האולמות ריקים. אם איש קדושה שומע רעש חריג באיזור הוא מזעיק את האנשים שבסביבה וביחד הם בודקים את מקור ההפרעה. כל איש קדושה עונד מחרוזת תפקיד המעוטרת באבני חן. המחרוזות שוות 2000 פ"ז כ"א.

ב9. מעגן הספינות

מזח זה נמצא בתוך התעלה. מסביבו עוגנות 4 בוציות תנ' (20) מ'. כל בוצית יכולה לשאת שני אנשים או אדם אחד משוריין עם נשק ורכוש. סירות אלה הן למטרות נופש ובדיקת התעלה. אף אחד לא נמצא במעגן.

ב10. היציע

יציע רחב מקיף את הקומה השניה של הבנין הזה. מעקה נמוך מאבן מקיף אותו. במשך היום היציע ריק מאדם. בלילה איש נבואה אחד (דרג"ש 2; לוחם 5; נק"פ 32; הת 1; נזק 1-6+1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 5; מר 9; נט רשע) חמוש באלה +1 ניצב בכל אחת מפינות היציע. הם יעצרו כל אדם אשר ינסה להגיע לחלקו העליון של הבנין.

ב11. מגורי אנשי הקדושה

כל אחד מחדרים אלה הוא מגורם של שני אנשי קדושה. חלקם מסודרים וחלקם מבולגן, תלוי בהרגלי הדיירים. בכל חדר יש ריהוט רגיל הכולל: שתי מיטות, שולחן, כסאות, בגדים, חפצים אישיים וכלי בישול. במשך היום החדרים ריקים ובלילה שני אנשי קדושה נמצאים בכל חדר. השתמש בטבלה הבאה על מנת לקבוע איזה מאנשי הקדושה נמצאים.

גלגול הקוביה	הדייר
1–7	קוסם (קוסם (6) מאזור 7 (עמ' 19).
8–14	כהן (כהן (6) מאזור 14 (עמ' 20)
15–21	אדם רגיל מאזור 4 (עמ' 21).
22–28	אדם רגיל מאזור 4 (עמ' 21).
29–35	כהן (כהן (6) מאזור 4 (עמ' 21).
36–42	קוסם (קוסם (8) מאזור 4 (עמ' 21).
43–49	לוחם (לוחם (7) מאזור 8 (עמ' 22).
50–56	לוחם (לוחם (7) מאזור 8 (עמ' 22).
56–63	לוחם (לוחם (7) מאזור 8 (עמ' 22).
64–70	אדם רגיל מאזור 5 (עמ' 23).
71–77	לוחם (לוחם (9) מאזור 14 (עמ' 23).
78–84	אדם רגיל (תמיד נמצא כאן).
85–92	כהן (כהן (10) מאזור 16 (עמ' 25).
93–100	לוחם (לוחם (10) מאזור 2 (עמ' 26).

הטבלה הנ"ל מציגה את סוג הדמות ודרגתה והיכן היא מופיעה בחוברת. יש למחוק אנשי קדושה אשר הדמויות גברו עליהם כבר ויש להתחשב בפציעות ולחשים שהוטלו כבר ע"י אחרים. אם הדמויות עושות חיפוש בחדרים השתמש בטבלה הבאה על מנת לקבוע מה ימצאו. אין למצוא את אותו החפץ פעמיים. טבלה זו אינה כוללת אוצר וחפצים קסומים אשר נושאים אנשי הקדושה עליהם.

גלגול הקוביה	החפץ
1	שידה ממולכדת במחט מורעלת (בצע גילגול הצלה נגד רעל או מוות) המכילה 5000 פ"ז בתוך שק החזקה.
2	חגורה משובצת אבני חן בשווי 1000 פ"ז.
3	הגה שינוי נטייה.
4–6	שום דבר בעל ערך.

ב12. הארונות

חדרים קטנים אלה הם למעשה ארונות בגדים גדולים. הם מכילים גלימות, ציוד כתיבה, סבון, שמן למנורות ועוד חפצים שונים.

ב13. עמדת השמירה.

הוקמה על מנת לשמור על בטיחות אנשי הקדושה, חדר קטן זה הוא עמדת השמירה של שני אנשי נבואה (דרג"ש 3; לוחם 4; נק"פ 22 כ"א; הת 1; נזק 1-6; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 4; מר 9; נט רשע). לכל איש נבואה יש שיקוי כוח ענק. עמדה זו מאויישת רק בלילה.

ג - החלק השלישי : היכל השליט

חלק זה מתנשא מעל לשאר המבנים במקדש. כל הבנינים בנויים על מרפסת בגובה 7 מ' מעל החלקים האחרים. הבנין המרכזי מכיל מספר מגדלים שהגבוה מביניהם מגיע לגובה 35 מ'. מגדלים אלה מקושטים בחריטות שונות בהיקפם החיצוני. פסלים של יצורים מבחילים נמצאים בכל אחד מפינות המגדלים. מסגרות החלונות מעוצבות בצורת פה פעור. המזרקות מזרימות מים דרך הפיות של היצורים המעוותים. מעל כל מגדל מתנוסס דגל צבעוני.

ג1. המפל

קיר אבן בגובה 7 מ' מפריד בין חלק זה ובין שאר המקדש. מעל הקיר זורם פלג המים. בתחתית הקיר נוצרים ערפילים מנפילת המים. כל דמות שתיפול במפל תספוג 1–6 נקודות נזק. עומק התעלה המקיפה את אזור המגדל 3 מ'. בתוך התעלה חיים 10 תנינים (דרג"ש 3; קב"פ 6; נק"פ 32 כ"א; התו 1; נזק 2–16; תנ' (10/10) מ'; ניצל לוחם 3; מר 7; נט ניטראלי). כל דמות שתיכנס לתעלה תותקף ע"י תנין בסבב הרביעי לאחר שנכנסה. לא יתקפו יותר מארבעה תנינים דמות אחת.

ג2. בית השער

בית השער הוא מבנה דו קומתי. על גגו עומד מה שנראה כמו פסל של נהג כרכרה ענק. בקומת הקרקע נמצא גשר מתרומם שמתחבר למעבר באזור ב. השליטה על הגשר נעשית מהמעבר וניתן לראות את מכשירי ההרמה במעבר. במעבר עומדים שני עוגים (דרג"ש 5; קב"פ 4+1; נק"פ 15, 20; התו 1; נזק 1–10; תנ' (10) מ'; ניצל לוחם 4; מר 10; נט רשע). הם יעצרו כל מי שינסה לעבור ויבקשו את הסיסמא. הסיסמא היא "השליט מושל". אם לא נותנים סיסמא או סיסמא שגויה העוגים יתקפו.

משני צידי המעבר יש שני חדרים. אחד מהם הוא מגורי העוגים. הוא מכיל קש, עצמות וזבל. מתחת לערימת הקש המטונפת ביותר נמצאים 4000 פ"ז, החדר השני הוא חדר המשמר של שני אנשי נבואה (דרג"ש 1; לוחם 5; נק"פ 28, 30; התו 1; נזק 1–8+2; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 5; מר 12; נט רשע). לכל איש נבואה יש שריון לוחות +1, וחרב +2. אם יתחולל מאבק במעבר הם ינסו להפתיע ולתקוף את הפולשים. אנשי נבואה אלה לעולם לא נכנעים. כל אחד נושא 500 פ"ז בארנק שקשור למותניו. בחדר עצמו אין שום דבר מעניין.

ג3. בית השער קומה שניה

לחדר זה ניתן להגיע רק ע"י טיפוס בסולמות שמצידי המעבר.

סולמות אלו עוברים דרך החדר ועוברים בתוך דלתות בתקרה. בתוך חדר זה נמצאים 6 אנשי נבואה (דרג"ש 7; לוחם 2; נק"פ 10 כ"א; התו 1; נזק 1–6; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 2; מר 8; נט רשע) חמושים באלות וקשתות וחיצים. הם שומרים מפני מתקפה על המגדל עצמו. בזמן מתקפה על המגדל הם ירו חיצים דרך חרירי הירי בקיר או אם ההתקפה תתחיל בקומה התחתונה יפתחו דלת מלכודת ברצפה וירו חיצים מלמעלה על התוקפים. כמו כן יש בחדר מספר חביות של שמן באיכות גבוהה. במקרה הצורך אנשי הנבואה ישפכו את השמן על התוקפים שלמטה וידליקו אותו בעזרת לפיד. חבית שמן אחת תרטיב כל דמות אשר נמצאת ברדיוס של 3.5 מ' מתחת הדלת. השמן עושה נזק של 1–8 נקודות כל סיבוב ויבער במשך 5 סיבובים אלא אם כן השריפה תכובה. לכל איש נבואה בחדר יש ארנק ובו 100 פ"ז. על גג הבנין עומד ענק הסערה המכושף (דרג"ש 2; קב"פ 15; נק"פ 70; התו 1 + מיוחד; נזק 8–48 + מיוחד; תנ' (17) מ'; ניצל לוחם 15; מר 9; נט צדיק) אשר נראה כמו פסל של נהג הכרכרה. ביד אחת הוא מחזיק שוט ענק. אם השליט יהיה בטווח שמיעה מהענק הוא יכול להקים אותו לחיים ועל הענק יהיה לבצע את פקודותיו. לאחר ביצוע פקודותיו הענק ילך מהמקדש ולא ישוב לעולם. אין לו כל רצון להישאר באזור ורק השליט יכול לשחרר אותו. זה אותו הענק שתואר בתיאטרון בובות. אולם המידע בקשר לכישופו מוטעה.

ג4. הגינות

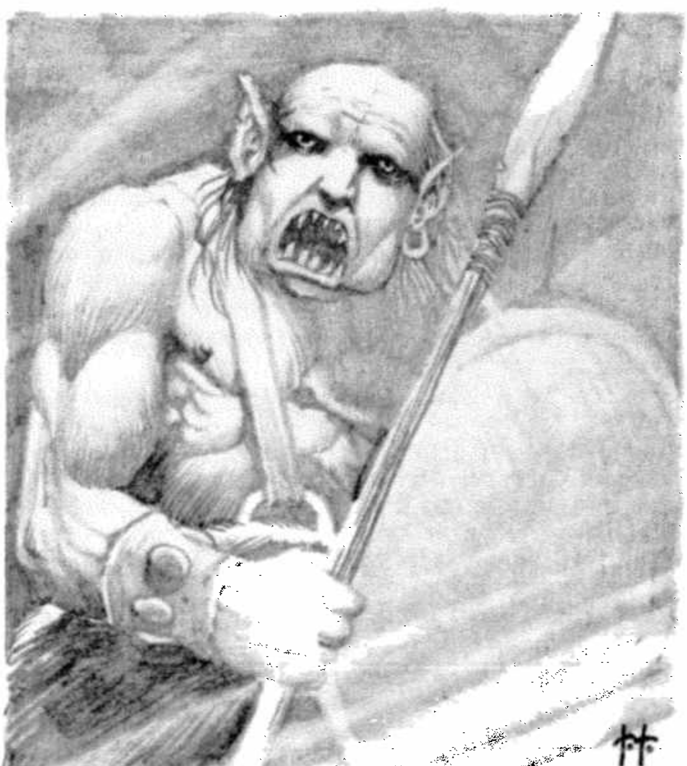
ארבע גינות קטנות המחוברות ביניהן ע"י מעברי דשא, מקיפות את בנין המגדל המרכזי. בתוך כל גינה חיים ארבע דובי ינשוף (דרג"ש 5; קב"פ 5; נק"פ 24 כ"א; התו 3; נזק 1–8 כ"א; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 3; מר 9; נט רשע). הדובים שבגינה אחת לא יסייעו לדובים בגינה אחרת. אין להם כל אוצר.

הגינות מטופחות ושמורות היטב. בכל גינה ערוגת פרחים, עצים קטנים ומזרקה. במרכז המזרקה נמצא פסל של ייצור מעוות ומבחיל, המים זורמים מפיות היצורים האלה. ממלאים את המזרקה וזורמים לתוך הגינה וע"י כך משקים את הערוגה. העודפים זורמים לתוך התעלה המקיפה את הבנין.

ג5. אולם הכניסה

משני צידי הכניסה לאזור זה ניצבים פסלים של יצורים בצבעי שחור ואדום. ליצורים אלה פנים דמויי פיל בעלי קרניים וניבים. על חזהם יש אוסף זרועות דקים. זרועותיהם נגמרות בזוג צבתות במקום ידיים רגליהם בעלי קרום שחייה וצפורניים ארוכות. אלה הם למעשה מאלפארות* (דרג"ש 3; קב"פ 9; נק"פ 45, 40; התו 3 + מיוחד; נזק 1–6/1–10/1–10; תנ' (7) מ'; ניצל לוחם 13; מר 11; נט רשע; ראה סוף החוברת). המאלפארות תוקפות אך ורק אם הדמויות ינסו להיכנס למגדל בלתי נראים או לא יאמרו את התפילה הנכונה לפני הכניסה. את התפילה ניתן יהיה ללמוד אם הדמויות ישקיעו מעט מזמנן בהתבוננות באחרים לפני כניסתן או ע"י הערמת העוגים השומרים. (למשל, הם יכולים לשאול אותם "מהי התפילה היום?" והעוגים לא יהיו מודעים לכך שהתפילה לא משתנה). אם המאלפארות ינוצחו גופותיהן יתמוססו לערפל.

משני אגפי האולם ישנן גלופות של אנשים קדושים ויצורים ממימדים אחרים. מצידם השני של הגלופות ישנם מעברים סודיים אשר מסתתרים בהם שני אורקים (דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 5 כ"א; התו 1; נזק 1–6; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 1; מר 9; נט רשע) בכל צד. כל אורק עומד מול חריר ירי מוסתר ומתבונן במעבר. במקרה של התקפה הוא יירה חיצים דרך החריר. מכיוון שהם יורים דרך חריר יש להם דרג"ש 2 וניצל ב–+4.



ג6. חדרי הפרוטוקול של השליט

בחדרים קטנים אלה יש שולחנות, כסאות ושרפרפים. אין אף אנשים בשני החדרים, והחדרים מוארים ע"י לחש אור תמידי. על השולחנות ערימות של ניירת. אם הדמויות יחפשו בניירות הן ימצאו מפה של אזור המגדלים. המפה מראה את כל החדרים בקומה הזאת פרט למדרגות סתרים וארון הסתרים הנמצא בחדר.

בפינה, באחד החדרים, ישנה דלת סתרים. את הדלת ניתן לפתוח ע"י הזזת ציפוי העץ. מאחורי הדלת ישנו ארון קטן וריק – מסלול הימלטות מיוחד לשליט ואחרים. ברגע שדמות תיכנס לארון ותסגור את הדלת, הארון יעתיק אותו לכל מקום אשר הדמות תחשוב עליו באותו רגע. אם הדמות תיכנס לארון ולא תחשוב על מקום מסויים תוך חמישה סיבובים, היא תועתק למקום אקראי במרחק בין 1–150 ק"מ מהמקדש. אם יותר מאדם אחד נכנס לארון הם יגיעו לאותו מקום.

ג7. בית התפילה הציבורי

אולם זה הוא בית התפילה המרכזי לאירועים ציבוריים. על האולם שומרים בכל עת שתי מפלצות משתקפות (דרג"ש 4; קב"פ 6; נק"פ 25, 30; הת 2; נזק 2–8/2–8; תנ' (17) מ'; ניצל לוחם 6; מר 8; נט ניטראלי, 2– בפגיעה ו-2+ בגילגול ההצלה). הם תוקפים רק ע"י פקודה מאת השליט או אנשי נבואה. על הקירות מצויירות עשרת התפילות לקדושה שכל מתמחה ומורה צריך לומר לפני הכניסה לאולם. בתוך כוך, מול לכניסה, עומד שולחן ועליו מספר חפצים של אנשי קדושה מהעבר. אלה הם דברי יום יום לא קסומים כגון מקל הליכה, ספרים, בגדים וכלי נשק בלתי שמישים, החפצים לכודים בתוך קסם כך שהם נותנים רושם שהם קסומים. כל דמות אשר תנסה לקחת חפץ מהשולחן תבצע גילגול הצלה נגד לחש או שתהפוך לחילזון. מאחורי השולחן נמצאת דלת סתרים המובילה ל"תאי ההכנה".

ג8. מגורי אנשי הנבואה

חדרים אלה הם מגוריהם של אנשי הנבואה אשר שומרים על המקדש. בכל חדר נמצאים 2–8 אנשי נבואה (דרג"ש 9; לוחם 3; נק"פ 16 כ"א; הת 1; נזק ע"י נשק; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 3; מר 9; נט רשע) במנוחה. לא יהיו עליהם שריון או נשק אם לא הושמעה האזעקה. אם האזעקה הושמעה הם יהיו עם דרגת שריון 4 וכלי נשק שונים.

החדרים עצמם מרוהטים בשולחן ארוך והרבה מיטות בעלות 4 קומות. מתחת למיטות הקרקע נמצאים ארגזי החפצים של אנשי הנבואה סה"כ 28 ארגזים בכל חדר. הדמויות ימצאו סה"כ 5000 פ"ז ממטבעות ואבני חן בגדלים שונים (אף אחד לא שווה יותר מ-100 פ"ז). לאורך הקירות מונחים כלי הנשק של השומרים, כאשר ניתן יהיה למצוא מכל סוגי כלי הנשק, אך אף אחד מהם אינו קסום.

ג9. המטבחים

מעל למגורי אנשי הנבואה ממוקמים המטבחים של אזור זה של המקדש. כל מטבח הוא חדר אפל ומעושן. בתוך כל מטבח עובדים שמונה גובלינים (דרג"ש 6; קב"פ 1–1; נק"פ 3; הת 1; נזק 1–4; תנ' (7) מ'; ניצל אדם רגיל; מר 7; נט רשע) ושני דביבונים משגיחים (דרג"ש 5; קב"פ 3+1; נק"פ 16 כ"א; הת 1; נזק 2–8; תנ' (10) מ'; ניצל לוחם 3; מר 9; נט רשע). הם עסוקים בהכנת הארוחות לדיירי אזור המקדש. אם יותקפו, הגובלינים ילחמו בסכיני מטבח והדביבונים ישתמשו בכל דבר אחר שבהישג יד. הם לא יחקרו קולות מאבק באזורים אחרים, אין אוצר בחדרים.

ג10. תאי הכנה

מזדרון קטן זה מורכב מארבע תאים, שלושה מהם ריקים. בתוך הרביעי נעול נארלוס, לוחם (דרג"ש 9; לוחם 7; נק"פ 45; הת 1; נזק ע"י נשק; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 7; מר 8; נט צדיק, כח12, תב10, חכ11, זר13, כש15, כר12). הוא אחד מחברי המשלחת הקודמת שנשלחה לרגל אחר השליט. כעת הוא אסיר אשר צפוי לו סוף אכזרי בידיו של השליט. הוא יצטרף לחבורה בשמחה, בין אם יקבל ציוד או לא. כמובן שהוא יביא יותר תועלת לחבורה אם ינתן לו כלי נשק כלשהו ושריון. הוא מבקש לנקום בשליט ויעשה כל אשר ביכולתו על מנת לעשות זאת.

ג11. חדרו של אלראטוס

על דלת חדר זה יש מנעול קוסם. אם הדמויות יצליחו להכנס לחדר בחשאיות, הן יראו אדם צעיר לבוש גלימה נשען על קבר עתיק. בתוך ארון המתים שלידו יושב אדם זקן בעל זקן ארוך ולבן ושערות שיבה. מסביב החדר יש ארונות ספרים, מגילות, מיטה, פוחלצים ודברים מוזרים התלויים מהקירות ומספר ארגזים כבדים. את החלונות מכסים תריסים מוגפים.

על האדם הצעיר הוטל לחש מיכל קסם ע"י אלראטוס (נתוני אלראטוס: דרג"ש 9; קוסם 11; נק"פ 26; הת 1; נזק 2+4–1; תנ' (13) מ'; ניצל קוסם 11; מר 7; נט רשע) נתוני הנער: דרג"ש 8; נק"פ 40; הת 1; נזק 2+4–1; תנ' (13) מ'; שאר הנתונים כמו של אלראטוס). אלראטוס הוא סגנו ויועצו האישי של השליט. הגופה שליד הצעיר שייכת לאלראטוס. אלראטוס מכיר את הלחשים הבאים ויכול להטיל אותם גם כאשר הוא שוכן בגופת הצעיר.

דרגה ראשונה - הקסמת איש, אור, קליע קסם x2.
דרגה שניה - היעלמות מעין, ריחוף, תע"ח.
דרגה שלישית - כדור אש, מעוף, ברק.
דרגה רביעית - הקסמת מפלצת, בילבול, שינוי המוני.
דרגה חמישית - זימון יסודון, מעבר קיר.
דרגה שישית - אבן לבשר ודם.

כמו כן אלראטוס נושא פיגיון 2+, 3+ נגד אלפים, גמדים וזוטונים. שיקוי עמידות באש, שיקוי שינוי עצמי, בדיד קור, כמו כן מגילה הכוללת אור, גילוי נעלם, ראיית רנטגן, ביטול קסם והפיכת אבן לבוץ.

אם יופתע, אלראטוס ילחם בגופתו של הצעיר ללא התחשבות ודאגה לגופה. ראשית, הוא יטיל את לחש הבילבול ולאחר מכן ישתמש בקליעי הקסם ושינוי המוני על מנת לגבור על שאר התוקפים.

אם הדמויות יחשפו את הימצאותן תוך כדי נסיונות להיכנס לחדר, אלראטוס בגופת הצעיר יגן על גופתו האמיתית ע"י כיסויה בוילון. לאחר מכן ישתה שיקוי שינוי עצמי ויהפך לעכבר קטן לאחר שהחבורה תיכנס אלראטוס יחכה לרגע הטוב, ביותר (כאשר להתקפותיו תהיה ההשפעה הטובה ביותר) יהפוך לדמותו האמיתית מטיל לחש ושוב הופך לדמות יצור קטן על מנת להסתתר. הוא ממשיך לתקוף רק עד אשר יפוג השפעת השיקוי או שהוא יגבר על כל הדמויות.

אם גופת הצעיר נהרגת מסיבה כלשהי אלראטוס יעזוב את הגופה ויעבור לגופת מיכל הקסם מ-א17 (עמ' 19). אם יותר מחצי הדמויות נוצחו אלראטוס חוזר לגופתו המקורית וממשיך להילחם. אם הוא מתחיל להפסיד הוא נסוג ל-ג12. אם סיכוייו לנצח קלושים הוא חוזר למיכל הקסם על מנת ללכוד גופה נוספת.

פרט לחפצים שהוזכרו אין אוצר בחדר ולספרים אין ערך.

ג12. בית המלאכה של אלראטוס

חדר זה ריק פרט למספר מדפים לאורך הקירות. סמור ענק (דרג"ש 7; קב"פ 4+4; נק"פ 30; הת 1 + מיוחד; נזק 2–8; תנ' (17) מ'; ניצל לוחם 3; מר 9; נט ניטראלי) קשור ליד הפתח. המדפים עמוסים בדברים שעלולים להביא תועלת לקוסם

המתאמן במקצועו. אף אחד מהדברים לא נראה כבעל ערך. אולם, מוסתרת ע"י לחש היעלמות מעין, קופסאת אבני חן שבתוכה 20 אבנים בשווי כולל של 10,000 פ"ז. אם אלראטוס נמלט מחדרו הוא ימשיך להאבק כאן, ישחרר את הסמור על מנת שיעזור לו וילחם עד המוות.

ג13. חדר המרגלים

לחדר זה ניתן להגיע רק דרך דלתות הפתחים המובילות למעבר ליד המדרגות. בתוך החדר מוצבים שני שרפרפים ליד חורי הצצה. החדר מואר ע"י מנורה עם כיסוי. בזמן פגישות באולם קבלת הפנים מספר ספרנים יושבים וכותבים את אשר נאמר. כרגע החדר ריק.

ג14. אולם קבלת הפנים

כס מלוכה גדול עומד בקצה אחד של אולם זה. בקצה שני דלת כפולה גדולה נפתחת למרפסת מעל אזורים ג5 ו-ג6. הקירות באולם זה מצופים בכסף. הכסף משקף את כל החפצים בחדר וגורם לבילבול. בתוך החדר ניצב איש קדושה (דרג"ש 0 מזריזות; לוחם 9; נק"פ 55; הת 1; נזק 3+8-1 מכח; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 9; מר 10; נט רשע). הדמויות רואות שלוש השתקפויות שונות. עליהן להילחם בו כאילו הוטל עליו לחש בבואת ראי, אולם בבואותיו לא ייעלמו כאשר הוא יפגע כמו בלחש. איש הקדושה רגיל לחדר ואינו מתבלבל בגלל ההשתקפויות. הוא נושא חותמת זהב של מעבר בטוח החתום ע"י השליט. החותמת שווה 500 פ"ז.

ג15 המחסן

חדר זה מכיל את הציוד הנדרש לאחזקה היום יומית של הבנין. הציוד כולל נרות, מטאטאים, דליים, נייר, דיו, נוצות כתיבה, חול וקטורת. בחדר זה אין דבר בעל ערך.

ג16. חדרו של אב הבית

חדר זה הוא משרדו של אב הבית של המקדש. כרגע בחדר נמצא איש קדושה (דרג"ש 5; כהן 6; נק"פ 27; הת 1; נזק 3+6-1; תנ' (13) מ'; ניצל כהן 6; מר 5; נט רשע) הלובש כפפות של כח עוג. הוא מכיר את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה - ריפוי פצעים קלים, גרימת פצעים קלים.
דרגה שניה - מאחז אש, שקט 5 מ' רדיוס.
דרגה שלישית - גדילת חיות.
דרגה רביעית - ריפוי פצעים קשים.

יש לו נץ מאולף (דרג"ש 8; קב"פ 1/2; נק"פ 3; הת 1; נזק 2-1; תנ' (55) מ'; ניצל אדם רגיל; מר 7; נט ניטראלי) שעליו יטיל את לחש הגדילת חיות. לאחר מכן ינסה להימלט במהירות האפשרית ולהשאיר את הנץ להאט את התוקפים. אם יתאפשר לו הוא ינסה להצטרף ללוחם באזור ג14. החדר ריק מאוצר.

ג17. מגורי השליט

לחדר זה ניתן להגיע רק דרך חדר המדרגות שמתחת. אם לא הושמעה אזעקה, אדם, לבוש כולו בשחור ומשוריין, יושב ליד שולחן במרכז החדר משני צידיו יושבים נמרים. אדם זה הוא השליט (דרג"ש 1-; כהן 14; נק"פ 56; הת 1; נזק 4+6-1; תנ' (13) מ'; ניצל כהן 14; מר 10; נט רשע; כח16, תבנ13, חכ18, זר16, כש18, כר18). כישוריו הטבעיים נותנים לו 2+ לפגיעה ונזק (משוכלל כבר בנתונים). 3+ בגילגול הצלה נגד התקפות קסומות ו-2+ בדרגת השריון (שכמו כן מופיע בנתונים). כמו כן הוא מכיר את הלחשים הבאים:

דרגה ראשונה - ריפוי פצעים קלים x2, אור, חושך, הגנה מפני רוע, גרימת אימה.
דרגה שניה - ברכה, צרה, מאחז איש x2, שקט 5 מ' רדיוס.
דרגה שלישית - אור תמידי, גרימת מחלה, הסרת קללה, קללה, הכאה.
דרגה רביעית - בריאת מים, ריפוי פצעים קשים x2, גרימת פצעים קשים, ביטול רעל.
דרגה חמישית - ביטול רוע, מגיפת חרקים, אצבע המוות x2.

כמו כן יש לו את חפצי הקסם הבאים: שריון לוחות 1+, מגן 1+, פטיש לחימה 2+, שיקוי שליטה באל-מתים, שיקוי גידול. מגילה הכוללת הגנה מפני רוע ומגיפת חרקים, טבעת הפיכת קסם, מגפי ריחוף, מדליון מציאה (בתוך שק שחור) ובית זביולון. מדליון המציאה מתואר בהתחלת החוברת. בית זביולון הוא קוביית אבן שעליה מצויירים דלת וחלונות, כאשר בעל הקוביה חפץ הוא יכול לגרום לדלת להופיע. כניסה בדלת תגרום לאותו אדם וכל דבר אחר אשר בא איתו להכנס לתוך הקוביה כאשר בתוך הקוביה נמצאת דירה קטנה בת שישה חדרים. בה יוכל אותו אדם להישאר כמה זמן שהוא חפץ. הוא יוכל לעזוב את הקוביה מתי שירצה ע"י כך שיצא דרך הדלת ממנה נכנס. פעם בשבוע הוא יוכל להקרין את הדלת לכל מקום המוכר לו כמו בלחש העתקה. בחוברת X4 נמצאת מפה של הדירה בקוביה, ניתן להשתמש בה או ליצור מפה חדשה לגמרי.

לרגליו של השליט נחים שני נמרים (דרג"ש 6; קב"פ 6; נק"פ 34, 30; הת 3; נזק 12-1/6-1/6-1; תנ' (17) מ'; ניצל לוחם 3; מר 12; נט ניטראלי) הלובשים קולר של שליטה בחיות. קולרים אלה עובדים כמו השיקוי אולם השפעתם אינה נפסקת. כמו כן לרגלי השליט יש את כפתור ההפעלה לדלת מלכודת ברצפה שנמצאת לפני המדרגות.

אם השליט הופתע הוא ינסה תחילה להפיל כמה שיותר דמויות דרך הדלת ברצפה. הדלת נפתחת לאיזור ג14. כל דמות שתיפול דרכה תספוג 12-2 נקודות נזק מהנפילה מגובה 7 מ'. לאחר הפעלת המלכודת השליט יצווה על הנמרים לתקוף. לאחר מכן הוא יטיל את לחש אצבע המוות על הדמות הקרובה ביותר אליו. לאחר מכן יטיל שקט 5 מ' רדיוס על קוסמים או אלפים. ולבסוף הוא ישתמש בשאר לחשיו כמיטב יכולתו. אם הנמרים מובסים או שהוא נקלע לבעיות הוא ישתמש במגפי הריחוף לעלות דרך הדלת בתקרה ולהכנס לאזור ג18. משם הוא ימשיך לתקוף את הדמויות אם הוא הנפגע קשות יעלם מטווח עין ויכנס לבית זביולון. במקרה השני כאשר הדמויות יגיעו לאזור הם ימצאו רק את הקוביה. אם הדמויות יקחו איתם את הקוביה השליט יופיע ויתקוף שוב, לאחר שהחלים מפצעיו והשיב את לחשיו.

אם השליט הוזהר מפני החבורה הוא יהיה מוכן. ראשית הוא יעמיד את הנמרים משני צידי המדרגות ויצוה עליהם לתקוף כל פולש זר. לאחר מכן יטיל על עצמו והנמרים את לחש הברכה לאחר מכן הוא מטיל שקט 5 מ' רדיוס על ראש המדרגות. ולבסוף בעזרת המגילה הוא מטיל הגנה מפני רוע על עצמו. לאחר מכן הוא יפעל כמו במקרה הקודם.

אם הגלגול של השליט ינוצח הגופה תעלם. רוחו של השליט תשוב לגופתו של הוסאדוס באיזור ב3 (עמ' 21) הוסאדוס יחפש לנקום בדמויות.

חדרו של השליט הוא מעין חדר שינה, ספרייה וחדר עבודה. הוא מכיל שולחן, מיטה, מדפי ספרים, ושני ארגזים. שני הארגזים נעולים וממולכדים. מלכודת אחת היא מחט מורעלת פשוטה אשר תדקור כל אדם המנסה לפתוח את הארגז אלא אם מפרקים אותה. אותה דמות שתידקר ע"י המחט תאלץ לבצע גלגול הצלה נגד רעל או למות. בתוך הארגז יש ניירת הקשורה למלחמה ולניהול המקדש. הארגז השני מוגן ע"י מלכודת קסומה. אם לא ישתמשו בבטול קסם כאשר הארגז יפתח, תשוחרר קללה. הקללה אינה מאפשרת לדמות המקוללת לשקר. הדמות אינה יודעת שהיא מקוללת רק מעשיה במשך הזמן יעידו על כך. בתוך הארגז ישנה מפה של המקדש כולו

(כולל מעברים סודיים וכו') ואת תוכניות המלחמה המלאות שהשליט מתכנן. אם תוכניות אלו יגיעו למתנגדיו של השליט צבאו ינחול מפלה. בתוך תא סודי בדופן הארגז מוסתרת שרשרת משובצת אבני חן בשווי 10,000 פ"ז למרות ששאר החפצים בחדר מעניינים, הם חסרי ערך.

ג18 חדר הדממה

בחדר זה אין רהיטים או חפץ אחר. השליט נסוג גם לחדר זה. ראה ג17 בקשר למידע על מעשיו. אם הדמויות ישארו בחדר זה שלושה סיבובים (ללא לחימה או עשיית רעש) הם יתחילו לשמוע לחישות. ככל שישארו יותר זמן כך הרעש יהיה יותר ברור. הרעשים מגיעים מהמקדש, וע"י ריכוז יכולה הדמות להקשיב לכל דבר אשר נאמר בשטח המקדש. השליט משתמש בחדר זה על מנת לגלות אנשים שאינם מרוצים מהדרך בה הוא שולט בחייהם.

ג19 הגג

פרט לתורן בגובה 7 מ' הדבר היחיד שנמצא על הגג הוא מצפן בתוך בסיס. המצפן הוא קסום ותמיד יראה את הכיוון לספינת האויר של השליט. המשטח משמש כנקודת עגינה לספינתו.

ד. החלק הרביעי: המעברים התת קרקעיים.

במעברים התת קרקעיים אין קורות תמיכה מפני שהם נחצבו באבן. הרצפה והקירות תמיד לחים מפני שהמנהרה נמצאת בקירבת המזרקות ועוברת מתחת התעלה. אם לא נאמר ההיפך המנהרות תמיד חשוכות.

ד1 תאי המאסר

אזור אפל וחשוך זה מאוכלס בצפיפות בתאים בגודל 1.5 מ"ר, רובם ריקים. ליד מנורה בּבסיס המדרגות עומד איש נבואה (דרג"ש 7; לוחם 4; נק"פ 20; הת 1; נזק 6–1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 4; מר 8; נט רשע) הלובש טבעת ראיית רנטגן (כמו הלחש), וארבעה דביבונים (דרג"ש 5; קב"פ 1+3; נק"פ 14 כ"א; הת 1; נזק 8–2; תנ' (10) מ'; ניצל לוחם 3; מר 7; נט רשע). אם יותקף, איש הנבואה מכבה את הלפיד וע"י כך מקווה לזכות ביתרון. הוא ילחם עד אשר המורל שלו או של הדביבונים נכשל או עד ששני הדביבונים הובסו. לאחר מכן ינסה להימלט, ולהפעיל את האזעקה. רעשי מאבק יביאו למקום את איש הקדושה מאיזור ד2 והיצורים הלא אנושיים מאיזור ד3. הם יגיעו תוך שישה סיבובים לבדוק את המתרחש.

שלושה מהתאים מאוכלסים, שניים מחזיקים את הפושעים הידועים לשימצה ראנס, ופילומן (דרג"ש 9; גנב 6; נק"פ 16, 19; הת 1; נזק ע"י נשק; תנ' (13) מ'; ניצל גנב 6; מר מיוחד; נט ניטראלי) המחכים לגזר דינם. אם ישוחררו הם יצטרפו לחבורה בשמחה כאשר הם אינם מגלים את זהותם ומקצועם. הם ילוו את החבורה בזמן שהחבורה מנסה לברוח. הם יתנו לדמויות לקחת על עצמם את כל הסיכונים וינסו לגנוב את כל מה שיוכלו (כייסים 45%). ברגע שבריחה מהמקדש נראית ברת ביצוע הפושעים יעזבו ויקחו איתם כל מה שהצליחו לגנוב. האסיר השלישי היא מריאלנה, אלף (דרג"ש 9; אלף 5; נק"פ 22; הת 1; נזק ע"י נשק; תנ' (13) מ'; ניצל אלף 5; מר 8; נט צדיק). היא אינה מכירה לחשים מפני שספר הלחשים שלה נלקח ממנה. היא תשאר נאמנה למשחרריה זמן רב לאחר שיעזבו את המקדש. היא יודעת את סוד המנהרה אשר מובילה החוצה (איזור ד4) ותגלה מידע זה לחבורה.

ד2 חדר החקירות

חדר זה המואר ע"י לפידים מלא בכלי עינוי שונים. כרגע נמצאים בחדר (אלא אם הם נלחמים במקום אחר) החוקר, איש קדושה (דרג"ש 5; לוחם 10; נק"פ 45; הת 1; נזק 8–1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 10; מר 8; נט רשע) ומתמחה. החוקר מכתיב דו"ח למתמחה בקשר ללכידתה של מריאלנה. אם יותקף הוא ילחם על מנת לעכב את הדמויות בעוד המתמחה הולך לאיזור ד1 או ד3 תלוי בכיוון שממנו באה החבורה. המתמחה חוזר עם תגבורת תוך ארבעה סיבובים. לחוקר אין דבר בעל ערך.

ד3 מאורת הלא-אנושיים

בתוך מאורה זו מתגוררים כל היצורים הלא אנושיים אשר עובדים במקדש. ניתן למצוא כאן בכל זמן 12 גובלינים (דרג"ש 6; קב"פ 1–1; נק"פ 3 כ"א; הת 1; נזק 6–1; תנ' (7) מ'; ניצל אדם רגיל; מר 7; נט רשע), 8 אורקים (דרג"ש 6; קב"פ 1; נק"פ 6 כ"א; הת 1; נזק 8–1; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 1; מר 8; נט רשע), 5 דביבונים (דרג"ש 5; קב"פ 1+3; נק"פ 5 כ"א; הת 1; נזק 1+10–1; תנ' (10) מ'; ניצל לוחם 3; מר 9; נט רשע) וענק גבעות (דרג"ש 4; קב"פ 8; נק"פ 40; הת 1; נזק 16–2; תנ' (13) מ'; ניצל לוחם 8; מר 8; נט רשע). הגובלינים חמושים בחרבות קצרות וקשתות, לאורקים יש חרבות וקשתות ארוכות ולדביבונים יש חרבות דו ידניות. אם המאורה תותקף ע"י מה שעושה רושם ככח חזק, כל היצורים, פרט לענק, ימלטו. הענק ישאר וילחם בתוקפים. שאר היצורים יפעילו את האזעקה. אם יאלצו להימלט לכיוון המקדש היצורים יתחלקו לקבוצות קטנות ויבצעו התקפות פגע וברח בחבורה.

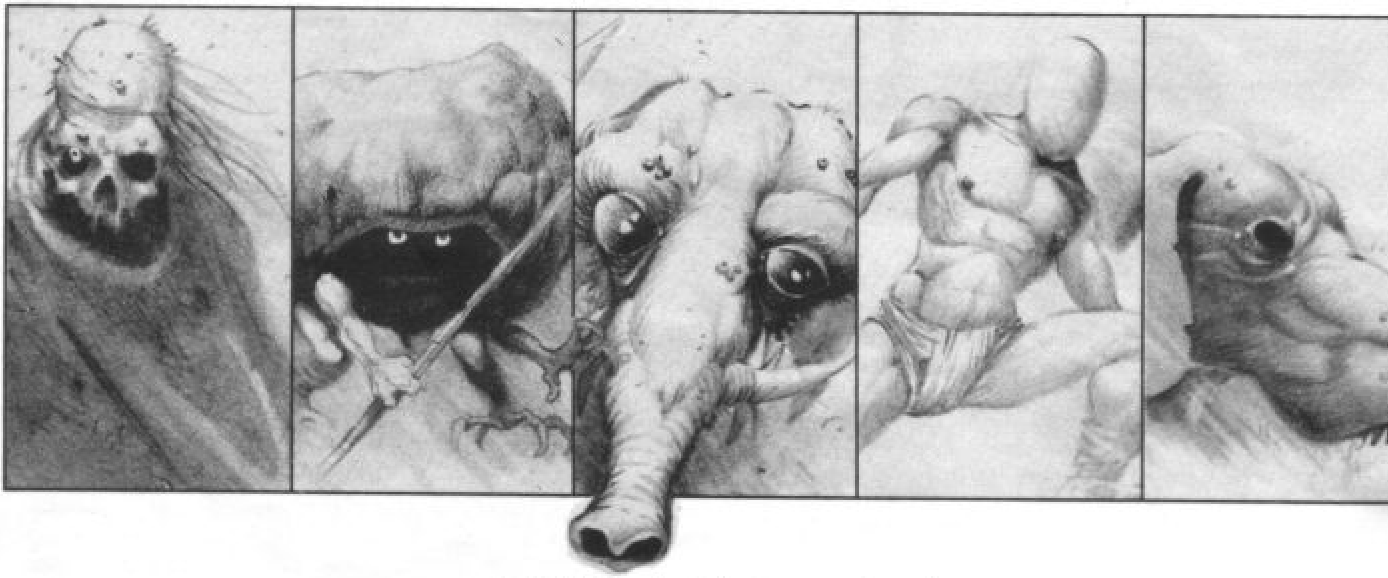
המאורה מכילה ערימות של פרוות מצחינות, שמיכות רקובות וכלי חרס שבורים. ביניהם מספר ארנקים עם סכום כולל של 200 פ"ז. הארנקים מוסתרים מתחת לערימת עצמות, גוויות של עכברושים וערימות זוחלים שונים. הנשקים והשריון שימצאו במאורה נקיים אך בלים מעט.

ד4 היציאה הסודית

המנהרה מתפתלת לאורך כקילומטר (לא מופיע במפה). קבוצה בתנועה יכולה לעבור מרחק זה בעשרים דקות לערך. בסוף המנהרה ישנו חדר מרוהט היטב כולל שטיחים, נרות, ארגז ארוך, כסא, שולחן וכלי כתיבה. דלת סתרים באחד הקירות נפתחת למורד הגבעה מרחק מה מהמקדש. הגבעה מסתירה את הדלת מהמקדש. בתוך החדר מתגורר ערפד* (דרג"ש 2; קב"פ 9; נק"פ 42; הת 1 + מיוחד; נזק 10–1 + ריקון אנרגיה; תנ' (40/60) מ'; ניצל לוחם 9; מר 11; נט רשע; שליטה באדם וריפוי מחדש). במשך היום הוא נמצא מתחת לאדמה בתוך ארונו שליד הפתח. במשך הלילה הוא משוטט באיזור ולפעמים לוכד קורבן מהמקדש. הארון שלו מוסתר ע"י הארגז הגדול. הארגז נעול וממולכד. אם המלכודת לא תוסר והארגז יפתח הדמות שפתחה את הארגז תתחיל להפוך לעכברוש ענק. משך השינוי הוא 24 שעות. בהתחלה השינויים הם קלים מאוד הדמות תתגרד ותרגיש לא נוח. בהדרגה היא תרגיש רצון ללכת על ארבע. הביגוד והציוד שלה לא יתאימו לה, ואחיזת חפצים תהפך למשימה קשה. השינוי ימשך עד אשר הדמות השתנתה לגמרי. בגמר השינוי היא תאבד את כל התכונות של הדמות הקודמת ותקבל את הנתונים (פרט לנק"פ) של עכברוש ענק. אפילו הנטייה תשתנה. אם יוטל לחש הסרת קללה לפני גמר השינוי התהליך יפסק. לאחר 24 שעות ללחש לא תהיה כל השפעה. רק משאלה תשיב את הדמות.

בתוך הארגז נמצא ביגוד וחפצים רגילים, אולם לתחתית הארגז צירים, ומתחתיה נמצא ארון הערפד. הערפד והשליט הם מכרים ותיקים. והאחד אינו מתערב בעניניו של השני. אם הערפד נמצא בסכנת חיים הוא שולח עטלף לשליט, וזה סימן שהוא זקוק לעזרה. תוך שלושה תורים השליט או אחד מאנשי הקדושה שלו (עליך לבחור איזה) יגיע לסייע לערפד.

בתוך ריפוד הארון מוסתר 200 פ"כ, 2000 פ"ז ושלושה אבני חן בשווי 1000 פ"ז כ"א. פרט לזה אין דברי ערך בחדר.



חלק 6 - מפלצות חדשות

חלק זה מתאר את המפלצות החדשות שמופיעות בחוברת. קרא את התיאורים בעיון רב לפני ביצוע התקלות עם אחד היצורים.



דוסאנו

דרוג שריון: 4
קוביות פגיעה: 9+2*
תנועה: (13) מ'/ (40) מ'
התקפה: ציפורניים + מיוחד
נזק: 1-8/1-8 + מיוחד

מספר התוקפים: 2-4
ניצל כמו: לוחם 5
מורל: 10
סיווג אוצר: B
נטייה: רשע *

הדוסאנו או שטן-הריקבון נראה כמו שלד מצופה בעובש לבוש גלימה קרועה. עיניו זוהרות באור כחול בוהק. האויר שליד הדוסאנו מלא בנבגי העובש שלו. הדוסאנויים חכמים וערמומיים מאד בלחימה הם תוקפים בציפורניהם המכוסות עובש. ובאותו זמן הם משחררים נבגים המכסים מעגל ברדיוס 1.5 מ'. כל דמות בתוך מעגל זה תבצע גילגול הצלה נגד רעל. אלו הנכשלים יספגו 1-8 נק' נזק ויהיו נגועים. דמות לא תראה סימני מחלה במשך 2-4 ימים. אולם במשך זמן זה לחשי ריפוי פצעים אינם מועילים. בתום זמן זה פריחות של עובש פורצות על עור הדמות. כל יום על הדמות לבצע גלגול הצלה נגד מוות. אם הדמות תכשל בגלגול העובש יכסה את כל גופה. הדמות תמות תוך 1-3 ימים ותשוב לחיים בתור דוסאנו. עליך לשלוט בדמות. ריפוי חולים הורג את הנבגים.

לדוסאנו עצמות רכות וספוגיות כך שהוא סופג רק מחצית הנזק מכלי נשק קרים (אלות, פטישים וכו') כלי נשק קסומים אחרים גורמים רק נק' נזק אחת. נשקים בעלי להב קסום גורמים נזק מלא. התקפה חשמלית אינה גורמת נזק.



כלב רפאים·

דרוג שריון: ‎-2‎
קוביות פגיעה: ‎5**‎
תנועה: (17) מ'/ (50) מ'
התקפה: 1
נזק: ‎2-12‎ + מיוחד
מספר מופיעים: ‎1-6 (1-6)‎
ניצל כמו: לוחם 5
מורל: 12
סווג אוצר: אין
נטייה: רשע

כלבי רפאים הם מהמערבולת המימדית – השטח המת שבין כל המימדים. בעולם זה הם נראים כמו רוחות של כלבים בהירי צבע ושקופים. הם ציידים מעולים ומסוגלים לעקוב אחרי ייצור במשך ימים.

בלחימה הכלבים תוקפים ע"י נשיכה. כל דמות אשר תינשך ע"י כלב רפאים תבצע גלגול הצלה נגד לחש. אם ניצלה הדמות תספוג רק ‎2-12‎ נקודות נזק מהנשיכה. אם היא אינה ניצלת הדמות תתחיל להיעלם. ההיעלמות היא הדרגתית מאד ותוך 24 שעות לדמות יהיו אותם תכונות של שקיפות כמו לכלבי הרפאים. הציוד של הדמות לא מושפע. כאשר הדמות שקופה היא אינה מסוגלת לאחוז או לסחוב דברים. היא אינה מסוגלת לדבר או לשמוע דמויות שלא שקופות. מבחינתה הכל נהיה שקוף פרט לדברים שקופים אחרים (כלבי הרפאים או דמויות אחרות שהושפעו).

בכל עת, לאחר שהדמות תחת השפעה ניתן להשיב אותה ע"י לחש דלת מימדית. לאחר שהלחש הוטל הדמות יכולה לעבור דרך הדלת המימדית ולשוב לעולם הרגיל. ניתן לפגוע בכלבי רפאים רק ע"י כלי נשק קסומים או העשויים מכסף. הם מחוסנים נגד אש ולחשי קור.

מוג'ינה

דרוג שריון: 4
קוביות פגיעה: ‎8*‎
תנועה: (13) מ'/ (40) מ'
התקפה: 2 נשק + מיוחד
נזק: ‎1-6‎ או ע"י נשק
מספר תוקפים: ‎1-4 (1-4)‎
ניצל כמו: לוחם 8
מורל: 9
סיווג אוצר: E
נטייה: רשע

המוג'ינה נראה כמו אדם רגיל פרט לכך שאין לו פנים. במקום עיניים, אף, פה ואוזניים יש משטח חלק כמו ביצה. אולם המוג'ינה מסוגל ליצור אשליה של פנים בכל צורה שירצה. לרוב יעמיד פני אדם עד אשר יחליט לתקוף.

המוג'ינה הוא יצור חזק מאוד ומסוגל לתקוף בכל כלי נשק דו ידני ביד אחת (פרט לקשת ארוכה, רומח ונשק מוט). בלחימה הוא ישתמש בשני כלי נשק, אחד בכל יד. יש לו את אותו הסיכוי לפגיעה בשני כלי הנשק. המוג'ינה גם יכול לגרום לפרצופו האמיתי להופיע. כל יצור בעל דרוג של 5 קוביות פגיעה או פחות אשר מתבונן בפנים הריקות יברח באופן אוטומטי במשך ‎1-3‎ סיבובים בקצב מהיר פי שלוש מקצב התנועה הרגיל שלו. יצורים בעלי דרוג קוביות פגיעה של יותר מחמש יבצעו גלגול הצלה נגד מטה, או ימלטו כמו במקרה הקודם.

המוג'ינה יצטרף לעיתים קרובות לחבורה כלוחם נוסף. יתכן והוא ישרת נאמנה במשך זמן רב מבלי לגלות את זהותו. אולם אם תינתן לו הזדמנות הוא ישדוד מהדמויות כמה שיוכל ויברח. המוג'ינה דובר "מדוברת", שפת המוג'ינות, ואת שפת הנטייה שלו.



מאלפארה·

דרוג שריון: 3
קוביות פגיעה: **9
תנועה: (7) מ'/ (20) מ'
התקפה: 2 טפרים נשיכה + מיוחד
נזק: 1–6/1–10/1–10

מספר תופיעים: 1(1–2)
ניצל כמו: לוחם 13
מורל: 11
סיווג אוצר: E
נטייה: רשע

המאלפארה הוא ייצור ממימד הביעותים. יש לו פנים דמויי פיל וחדק קצר. על הראש שתי קרניים, ניבים גדולים בולטים משני צידי החדק. החזה הוא סבך של זרועות דקות. זרועותיו העיקריות, שמשתי צידיו, ארוכות ושריריות ונגמרות בצבתות במקום ידיים. רגליו בעלות ציפורניים ארוכות- וקרום שחיה. צבעו שחור כהה אולם יש לו ורידים ועיניים אדומים. בלחימה המאלפארה תוקף בעזרת הצבתות ונושך. אם שתי הצבתות אוחזות בדמות הוא יגרר לחזה של המאלפארה בסיבוב הבא. הזרועות הקטנות מייד אוחזות בקורבן ולוכדות אותו. הזרועות מצופות בריר חומצי וגורמות 2–12 נקודות נזק כל סיבוב. הקורבן ישוחרר רק לאחר שהמאלפארה נהרגה. בנוסף לכך הבל פיו של המאלפארה רעיל. בכל פעם שהוא יצליח לנשוך דמות אותה דמות תבצע גילגול הצלה נגד רעל (ב– 3+) או שהיא תמות. המאלפארה חסינה לחומצה וניתן לפגוע בה רק בעזרת כלי נשק קסומים.

פרט ליכולת הלחימה שלה, המאלפארה מסוגלת לגלות נעלם מעין ולפתוח כל דלת. עקב הסיבולת הגבוהה שלה היא ניצלת כמו לוחם 13.

המאלפארה תופיע במימד זה רק ע"י פעולה של קוסם רב עוצמה או כמתנה מאל. לא ניתן לתאר את הממד ממנו באה פרט לכך שהוא רעיל וקטלני לבני אדם.

סלעונים

דרוג שריון: 2–
קוביות פגיעה: 2
תנועה: (7) מ'/ (20) מ'
התקפה: 1 אגרוף או נשק
נזק: 1–8 או לפי סוג נשק

מספר תוקפים: 2–12
ניצל כמו: לוחם 2
מורל: 8
סיווג אוצר: C
נטיה: רשע

הסלעון הוא שוכן מערות קטן ונבון. יש לו שתי רגליים וידיים וקונכיה שנותנת לו רושם של סלע קטן. הידיים והרגליים יוצאות מפתח קטן בתחתית השריון. הסלעון מסוגל להכניס את הידיים והרגליים לתוך הקונכיה ולסגור את הפתח. כאשר הוא עושה זאת לא ניתן להבדיל בינו לבין סלע. בגלל זה הוא מפתיע ב–4–1. בלחימה, הסלעון תוקף בעזרת אגרופיו או בעזרת כלי נשק. כלי נשק נפוצים בקרב סלעונים הם אלות אבן או גרזנים.

הסלעונים חיים מתחת לפני האדמה במערכת מנהרות ומערות טבעיות. מגוריהם לרוב מלאים באבנים, נטיפים וזקיפים. בתוך המגורים ישנו מזבח עשוי מסלעים בצורות משונות. איזור מגורים מכיל בין 30–80 סלעונים (1ק6 x 10 + 20) הנשלטים ע"י סלעון כהן. לכהן אין כוחות כהונה אך יש לו 4 קוביות פגיעה וגורם ל–2–12 נקודות נזק עם אגרופיו או 2+ נזק בעזרת נשק.

חלק 7 - דמויות מוכנות

הדמויות הבאות הן אותן הדמויות שמופיעות בחוברת X4, **שליט נודי המדבר**. אנו יוצאים מתוך הנחה כי הדמויות שהשתתפו בשליט נודי המדבר שיפרו את דרוגם במהלך ההרפתקה. כמו כן הן השתמשו בחלק מחפצי הקסם שלהן ומצאו אחרים למלא את מקומם. לכן חפצי הקסם שונים מעט מאלה הנמצאים ב-X4.

אם אתם ממשיכים את ההרפתקה שהתחילה ב-X4 אין להשתמש בדמויות האלו. עליכם להמשיך עם הדמויות והרכוש אשר נמצא מההרפתקה הקודמת.

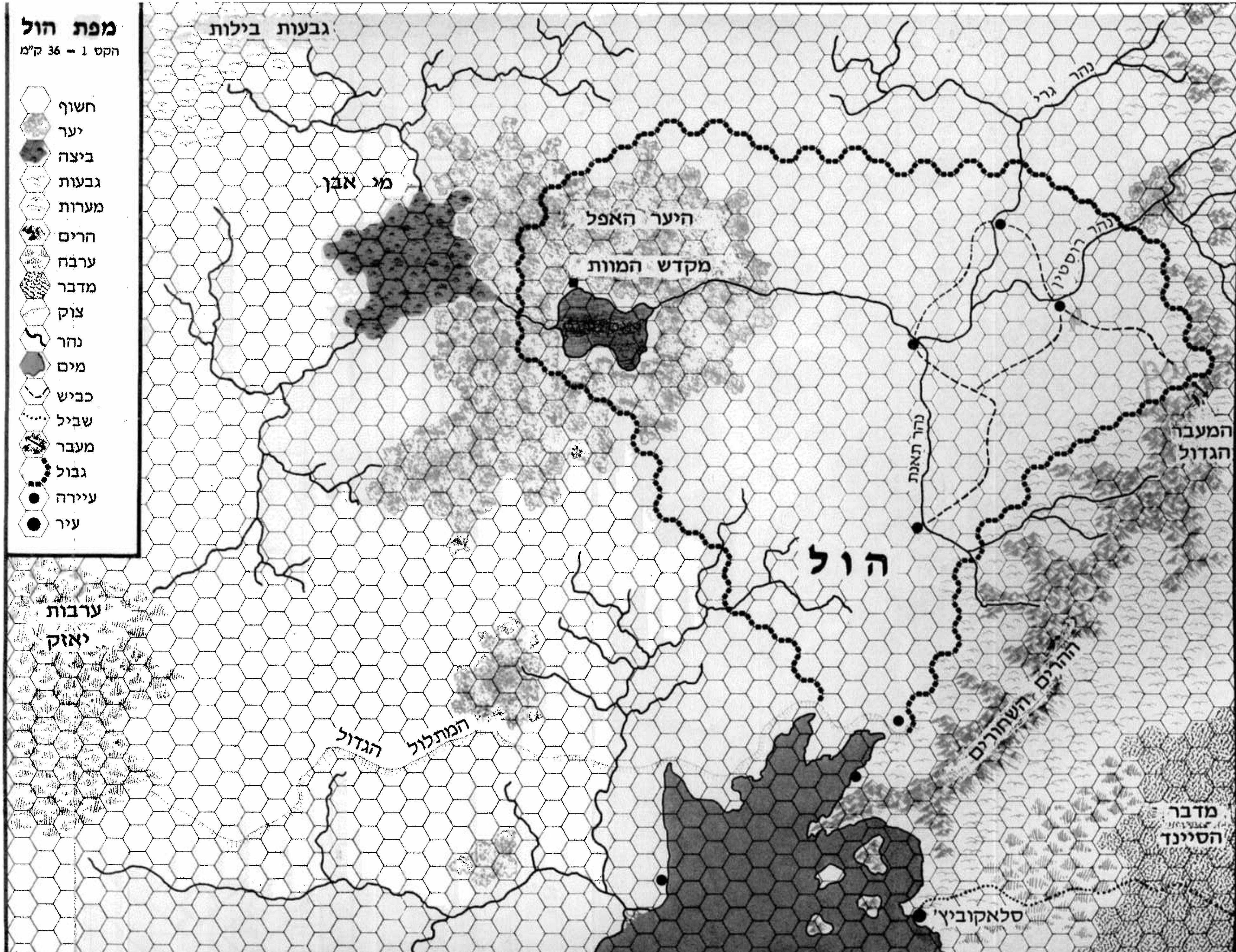
לדמויות ניתן לתת כמעט כל ציוד לא קסום ברשימת הציוד. אולם אין לאפשר להן לנצל זכות זאת ולרכוש מאגר שלם של כלי נשק. יש להעניק לכל דמות בנוסף לציוד 1000 פ"ז לשוחד וצרכים אחרים.

טבלת דמויות מוכנות

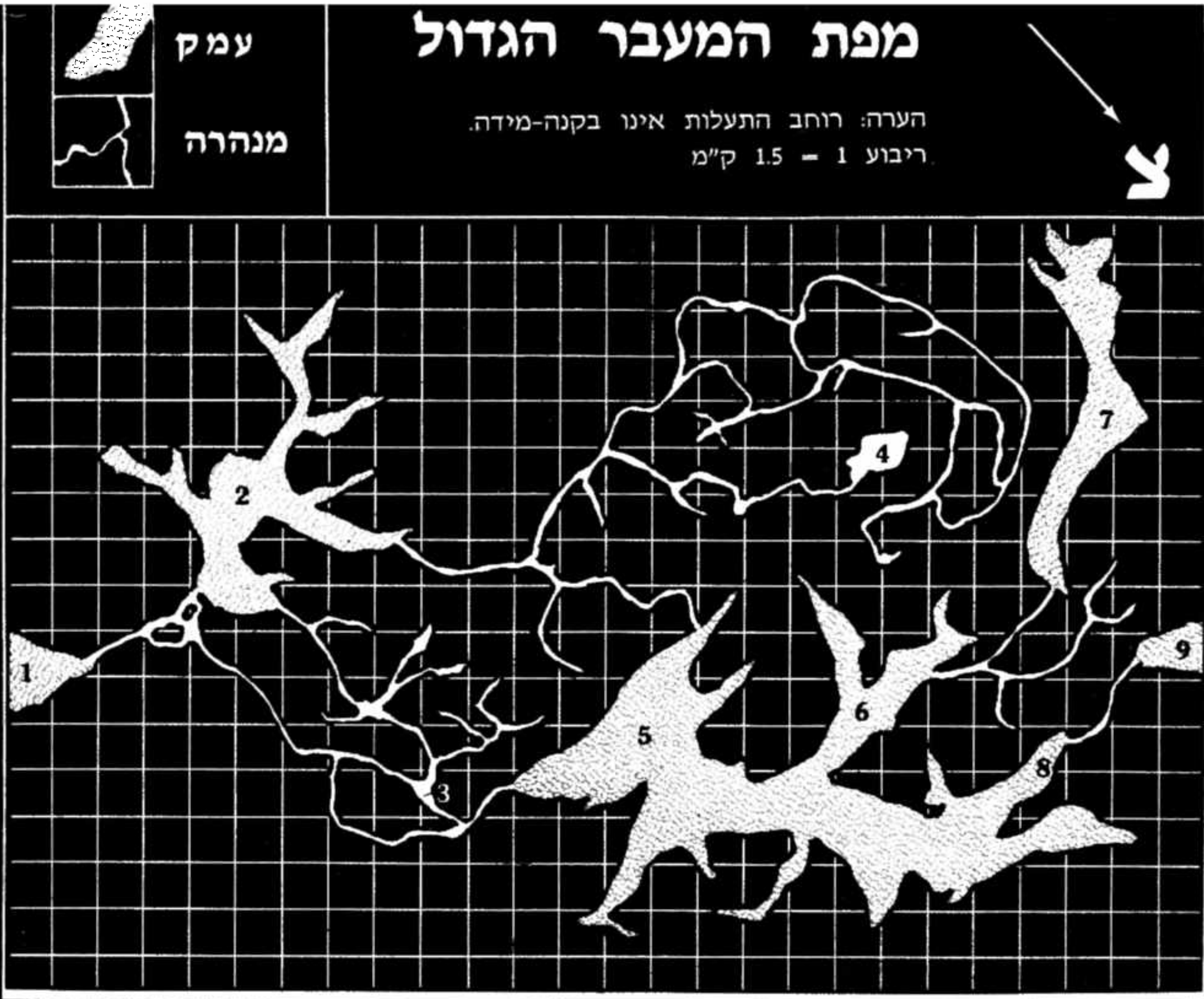
סוג	דרגה	כח	תבונה	חוכמה	כושר	זריזות	כריזמה	נק"פ
1. כהן	9	11	12	14	16	10	7	53
2. לוחם	10	15	12	6	17	12	10	62
3. אלף	7	12	17	9	11	8	10	28
4. קוסם	9	7	15	8	14	9	8	33
5. גמד	8	15	7	10	16	10	9	49
6. גנב	8	13	9	9	14	14	10	27
7. זוטון	7	12	16	12	10	14	10	30

טבלת חפצי קסם

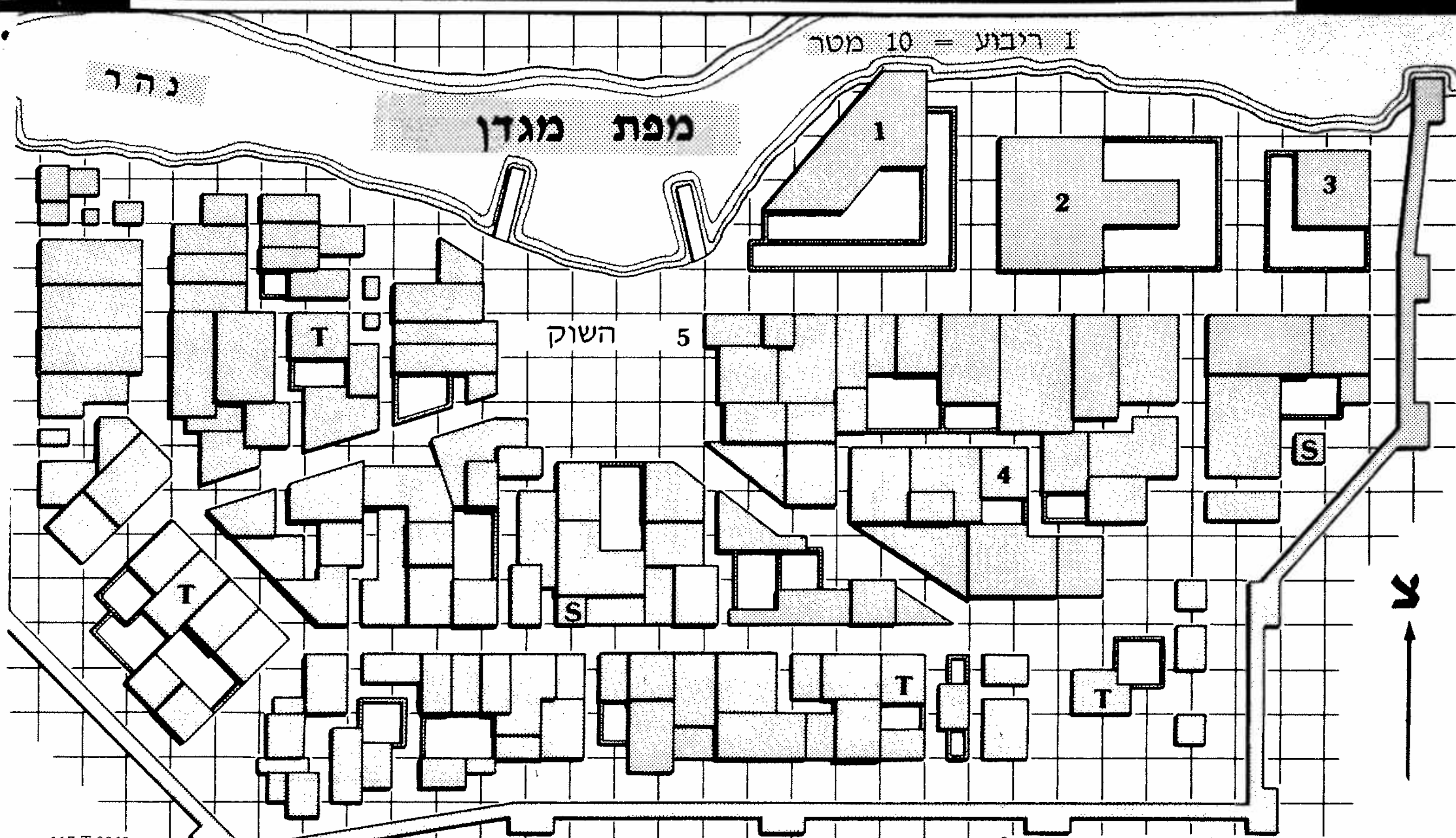
1. שריון לוחות +1; מגן +1; טבעת עמידות באש; שיקוי אורך חיים; שיקוי ריפוי.
2. חרב +1; להבות לפי פקודה; שריון לוחות +3; מגן +1; שיקוי ריחוף.
3. חרב +1; תבונה 9, גילוי נעלם, גילוי אבני חן, ריחוף, נטיית צדיק, אגו 7; שופר תקיעה
4. פגיון +1; טבעת טלקניזיס; טבעת איחסון לחשים; מגילת היעלמות מעין 3.5 מ' רדיוס; שרשרת הגנה.
5. מגן +2; פטיש לחימה +3; 2 שיקויי ריפוי.
6. אלה +3; חרב +1; שריון עור +1; טבעת הפיכת קסם.
7. חרב +1; קליע +1; שריון לוחות +1; גלימת אלפים; מגפי אלפים; שיקוי עמידות באש.



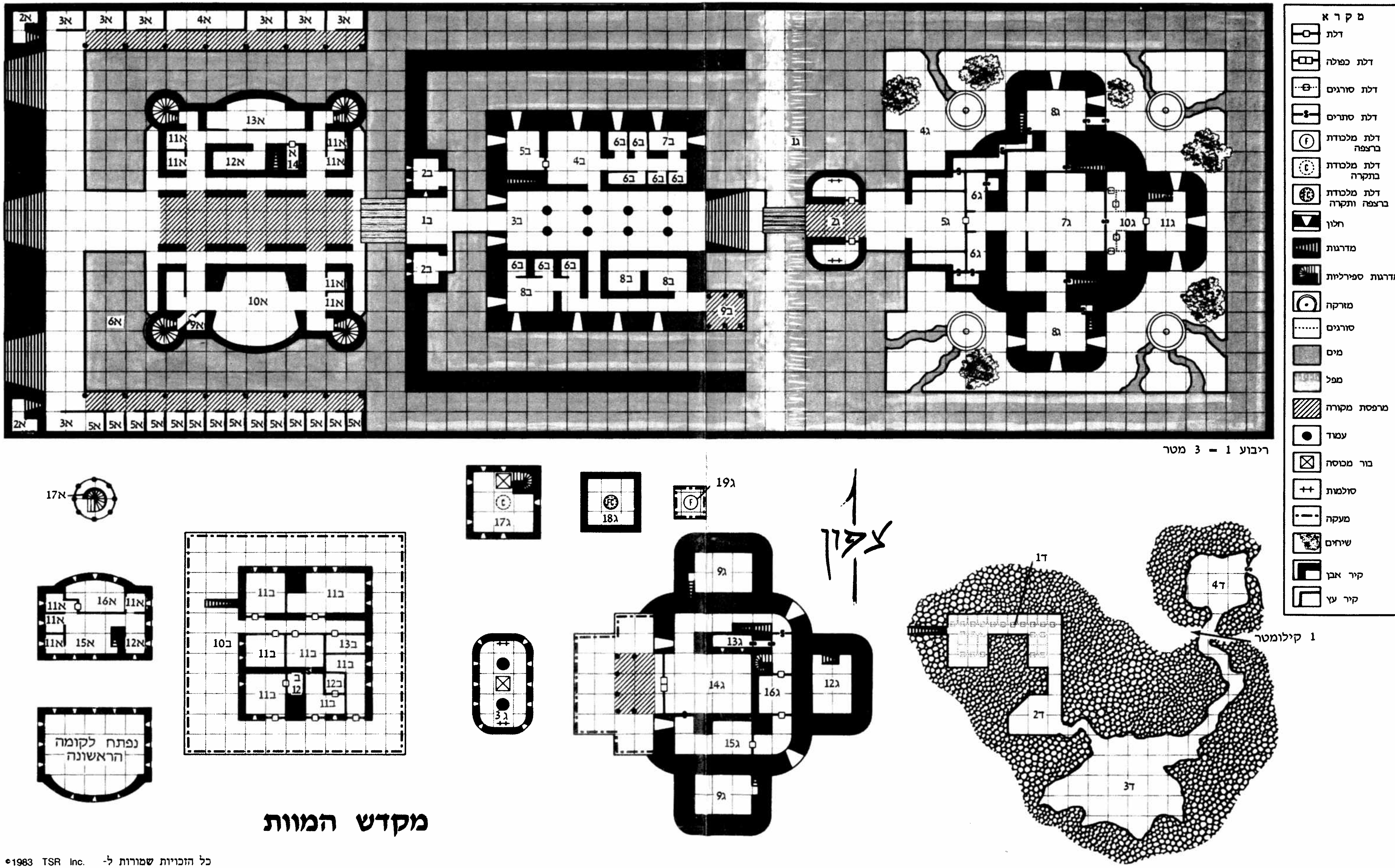
מפת הול
הקס 1 – 36 ק"מ
חשוף
יער
ביצה
גבעות
מערות
הרים
ערבה
מדבר
צוק
נהר
מים
כביש
שביל
מעבר
גבול
עיירה
עיר
גבעות בילות
מי אבן
היער האפל
מקדש המוות
נהר גרי
נהר רוסטין
נהר תאנת
הול
המעבר הגדול
ההרים השחורים
ערבות יאזק
המתלול הגדול
מדבר הסיינד
סלאקוביץ'



מפת המעבר הגדול
עמק
מנהרה
הערה: רוחב התעלות אינו בקנה-מידה.
ריבוע 1 = 1.5 ק"מ
צ
1
2
3
4
5
6
7
8
9



מפת מגדן
1 ריבוע = 10 מטר
נהר
השוק
1
2
3
4
5
T
S
צ



מקרא
דלת
דלת כפולה
דלת סורגים
דלת סתרים
דלת מלכודת ברצפה
דלת מלכודת בתקרה
דלת מלכודת ברצפה ותקרה
חלון
מדרגות
מדרגות ספירליות
מזרקה
סורגים
מים
מפל
מרפסת מקורה
עמוד
בור מכוסה
סולמות
מעקה
שיחים
קיר אבן
קיר עץ
ריבוע 1 = 3 מטר
צפון
1 קילומטר
נפתח לקומה הראשונה

מקדש המוות

מבוכים ודרקונים
DUNGEONS & DRAGONS

הרפתקה למשחק המתקדם

מקדש המוות

מאת דויד קוק

נשלחתם למשימה מסוכנת בארץ לא מוכרת, עליכם לאתר את האדם המכונה "השליט" ואת מקדש המוות. הזמן קצר, עליכם לפעול לפני שצבאות השליט ישמידו את מולדתכם.

בכדי להשלים את משימתכם, עליכם להאבק במפלצות נוראיות, לחצות ארצות עוינות ולגלות את סודו של השליט. האם תצליחו לשרוד נגד מלכודותיו ולנצח?

מודול זה מכיל הערות לשה"מ, רקע, מפות ומקראים מפורטים.

זוהי ההרפתקה השניה בסידרת נוודי המדבר, שהחלה ב–X4, **שליט נוודי המדבר**, אך ניתן להשתמש בה כהרפתקה נפרדת. בין אם אתם משחקים את מקדש המוות לבד או כחלק מהסידרה, ההרפתקה תספק שעות של הנאה והתרגשות!

מודול זה מיועד לשימוש בשילוב עם הכללים למתקדם של משחק **מבוכים ודרקונים** – D&D®, אשר ממשיך ומרחיב את הכללים למתחיל. לא ניתן לשחק בו מבלי לדעת את הכללים למתחיל ולמתקדם, שנכתבו על ידי חברת TSR, Inc. והודפסו בעברית על ידי חברות מיצוב ו– BUG.

הפקה:
מיצוב בע"מ.
לכיש 6, חיפה
טל. 04-342338

שיווק והפצה:
באג מחשבים בע"מ
כנרת 13 בני-ברק
טל. 03-5794711